AMSTRAD CPC

AMSTRAD

CENT POUR CENT

TELECHARGEMENT :
4 JACQUETTES GRATUITES DANS CE NUMERO

H.K.M.
CRAZY CARS II
HIGHWAY PATROL
LAST DUEL

CONCOURS MICROIDS

A 100 %
LES RESULTATS

N°14 21 F
MENSUEL
AVRIL 89

M 2256 - 14 - 21,00 F
3792256021003 00140


SOMM
6/14 Actuel
16/19 A100 % Les résultats
20/21 Amcharge
24/31 Softs à la une
32 Concours Microïds
33 Abonnement
35/37 Courrier des lecteurs
38/40 Pokes
41 Listing
42&59 Petites annonces
60/61 Help



Ce numéro comprend un encart de jacquettes pour le téléchargement

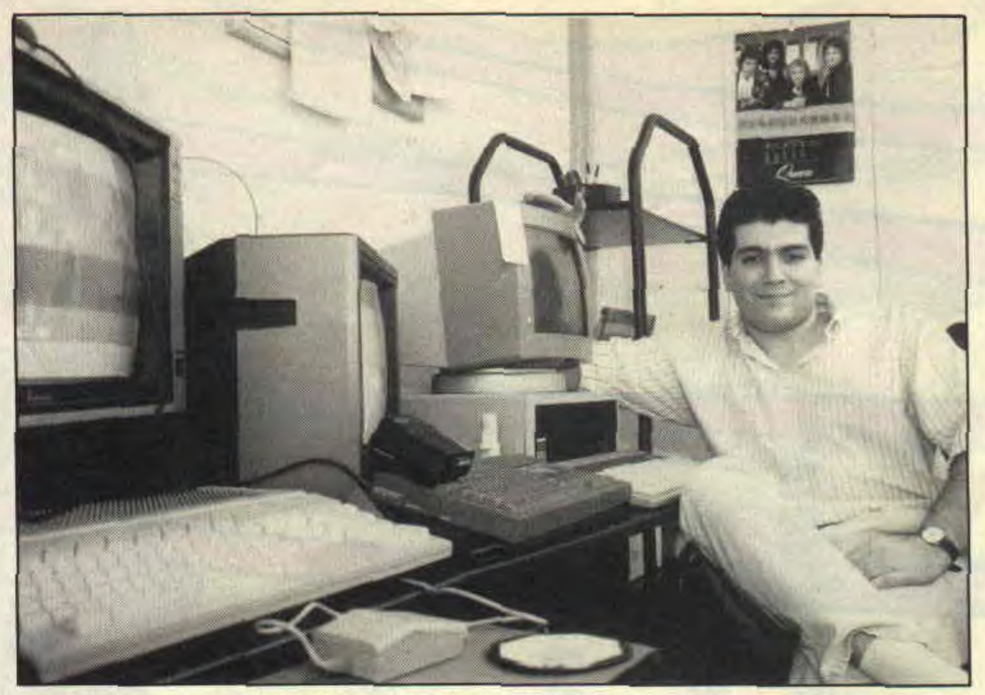
L'invité du mois MAX retrouvez-le en Actuel BD pages 94-95.

AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de
MEDIA SYSTEME EDITION
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN

Rédacteur en chef adjoint : Pierre VALLS
Chef de fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET, Hélène SAINT-MARC
Assistante : Katia de CRIGNIS
Rédaction : Denis JARRIL, Robert BARBE **Ont participé à ce numéro** : ALTEAU, Christophe DELPIERRE, Patrick GIORDANO, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, Yann SERRA, François SORNAY, SEPTH, COUCHO, MAX.
Couverture : **MAX**
Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 h à 18 h
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Administration** : Sylvie BRUTINAUD, Nadia DJERBI - **Photocomposition** : KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY, Yvain BLACHÈRE - **Photogravure** : P.C.S. **Impression** : I.E.I. Lisses
Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays).
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1989. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

PUBLICITE : **Tél. 45.34.32.44**
Directeur de la publicité : Philippe MARTIN
Chefs de publicité : Nicole VIERS, Laurent ZELLER
Assistante : Sylvie FAVIA
Service abonnements : Sylvie FAVIA - Tél. 45.34.32.44 - France et communauté postale: 1 an/11 numéros: 231 FF.
Par avion: Europe: 310 FF - Dpts outre-mer, Andorre, Monaco: 360 FF. Territoires outre-mer: 420 FF. Afrique: 380 FF.

RAFAELLE CECCO : INTERVIEW EXPRESS



Il y a cinq ans, alors qu'il avait à peine seize ans, Rafaelle Cecco, Raf pour ses amis, a publié son premier jeu, Equinox, qui connut un grand succès populaire. La petite histoire veut que *ce très jeune auteur programme des* jeux pour la plus ancienne compagnie d'édition de jeux micro en Angletrre : Hewson (créée en 1980 par Andrew Hewson). Auteur de Solomon Key's, *Cybernoïd* I et II, *Raf est en train de* finir son nouveau jeu : Stormlord, d'une facture complètement différente de toute sa production antérieure. Une interview s'imposait. Nous avons *contacté Raf par téléphone* et il nous a tout dit...

Amstrad Cent Pour Cent : Helle Rafaello... Heu... Hello Rafaelle, tu es un auteur de jeux micro particulière*ment apprécié des deux côtés* du Channel. Peux-tu nous retracer ta carrière de programmeur. Je crois que tu as zoné chez Mikro-Gen à l'époque où certains se permettaient encore de *vendre des jeux écrits en Basic.*

Rafaelle Cecco : Effectivement, j'ai commencé à travailler il y a cinq ans chez Mikro-Gen, où j'ai réalisé un jeu qui s'appelle Equinox. J'ai passé un *an chez eux, puis je suis devenu* auteur indépendant et, depuis, je travaille pour Hewson.

A.C.P.C : Les jeux signés Cecco sont facilement reconnaissables. Ils ont ce *petit quelque chose que l'on appelle* "the Touch of Class". En particulier les graphismes, ainsi que les bandes sonores

R.C : Oh ! merci beaucoup !

A.C.P.C : *Utilises-tu des utilitaires* du commerce ou bien fabriques-tu tes propres outils de programmation ?

R.C : Les deux, en fait. Pour les graphismes, j'utilise l'Art studio avec *un Atari ST sur lequel je fais tous les dessins. Pour passer du ST au CPC, je* me sers d'un programme que j'ai fait moi-même.



A.C.P.C : Après le succès des Cybernoïds I et II, on attend presque un troisième volet du même genre. Verrons-nous, un jour, un Cybernoïd 9, comme nous l'avions annoncé dans *Amstrad Cent Pour Cent* ?

R.C : *Je ne pense pas. Mon prochain* jeu s'appelle Stormlord et il est complètement différent de Cybernoïd. Je crois que nous sommes allés aussi loin que nous le pouvions dans le sty*le de jeux de Cybernoïd ou d'Exolon.*

A.C.P.C : Pourquoi ne ferais-tu pas un Cybernoïd Construction Set ? Ne trouves-tu pas que c'est une bonne *idée* ?

R.C : Peut-être, oui. Mais ce n'est pas dans mes projets. Je pense que ce serait très dur à réaliser, et ça m'ennuyerait un peu. Mais, si beau*coup de personnes me le demandent,* je crois que je serais forcé de le faire.

A.C.P.C : Le Cheat Mode de Cybernoïd est "YSEX", le verlan de SEXY, et celui de Cybernoïd II est "ORGY". *Doit-on en conclure que* l'ambiance est chaude dans les locaux de Hewson !?

R.C : Euh...non, pas vraiment. Pour les Cheat Mode, c'est juste une *blague un peu stupide pour faire* sourire et pour qu'on parle un peu plus de mes jeux. Mais j'espère que cela n'a choqué personne.

A.C.P.C : Nous préparerais-tu un jeu *pour aldulte seulement ? En tout cas,* nos lecteurs en seraient ravis...

R.C : Il y a un peu de ça dans mon prochain jeu, Stormlord. Quelques dessins sont assez osés, mais ils ne *sont ni vulgaires ni provocants, plutôt* mignons et très jolis.

A.C.P.C : *Le CPC est ta machine de* prédilection, quel est ton jeu préféré sur CPC ?

R.C : En fait, je ne joue pas souvent. Je regarde les photos d'écran qui *paraissent dans les magazines. Vous* savez, je passe énormément de temps à tester mes propres jeux et, quand j'ai fini, je n'ai pas vraiment envie de recommencer avec ceux des *autres.*

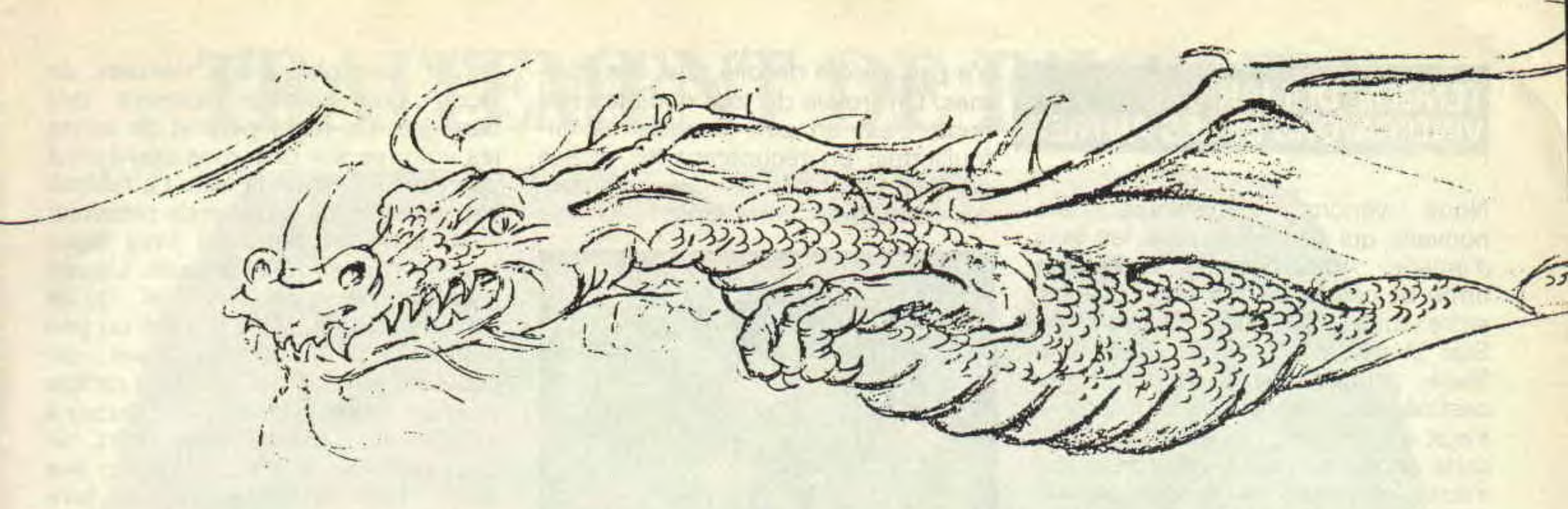
A.C.P.C : OK, quel est ton musicien préféré sur CPC ?

R.C : C'est Dave Rogers. C'est lui qui a fait les musiques sur Cybernoïd. Il a *un style très particulier que j'aime* beaucoup.

A.C.P.C : Comptes-tu développer encore de nombreux jeux sur CPC ou bien es-tu en train de t'intéresser à des machines plus puissantes ?

R.C : Aussi longtemps qu'il y aura un marché pour le CPC, je développerai





sur CPC. Ce que je veux faire, ce sont des jeux populaires. Je vais aussi programmer sur des 16 bits, mais je continuerai aussi sur CPC.

A.C.P.C : Quels sont les thèmes qui t'inspirent quand tu fais un jeu ?

R.C : Pour Stormlord, je me suis inspiré de contes fantastiques.

A.C.P.C : Quel est le projet le plus fou qui te trotte dans la tête ? Il faudrait que tu nous fasses un jeu multi-joueurs, par exemple, un arcade où deux joueurs s'affrontent sur leur CPC reliés entre eux par un câble ou par modem.

R.C : C'est une idée vraiment excellente, mais il faut penser au nombre de personnes qui seraient intéressées par un tel jeu. Je ne sais pas si ça marcherait. J'aimerais bien réaliser ce genre de projet mais il me faudrait l'appui financier d'un éditeur pour que je puisse m'y mettre.

A.C.P.C : A ton avis, est-il temps pour Amstrad de lancer sur le marché une nouvelle machine ludique ? Connaîtrais-tu des bruits de couloirs à propos d'une telle éventualité ?

R.C : Non, je sais qu'ils ont sorti le PC 200 il n'y a pas très longtemps. Mais, je n'ai rien entendu d'autre à propos d'une nouvelle machine de jeu. Ce serait pourtant une bonne idée.

A.C.P.C : Bon, maintenant que nous avons assez plaisanté, passons aux questions sérieuses. Quelle est la couleur de tes chaussettes aujourd'hui ?

R.C : Je n'en porte pas mais, d'habitude, elles sont blanches commme mes baskets.

A.C.P.C : Quel est le défaut qui te déplaît le plus chez les Français ?

R.C : Vous savez, ma mère est française ; elle vient de Marseille et j'aime beaucoup les Français.

A.C.P.C : Aimes-tu les chats ?

R.C : Oui, j'en ai deux.

A.C.P.C : Quel est ton groupe de rock préféré ?

R.C : Queen, j'aime bien le Heavy Metal en général.

A.C.P.C : Que bois-tu le matin en te réveillant ?

R.C : Du café.

A.C.P.C : Et le soir avant de t'endormir ?

R.C : Du café aussi, ou de la vodka ? Euh... Avec toutes ces questions, je redoute le moment où vous allez me demander la couleur de mon caleçon...

A.C.P.C : Tiens, c'est vrai ça, on allait oublier, alors, de quelle couleur il est ?

R.C : C'est-à-dire que je n'en porte pas en ce moment...

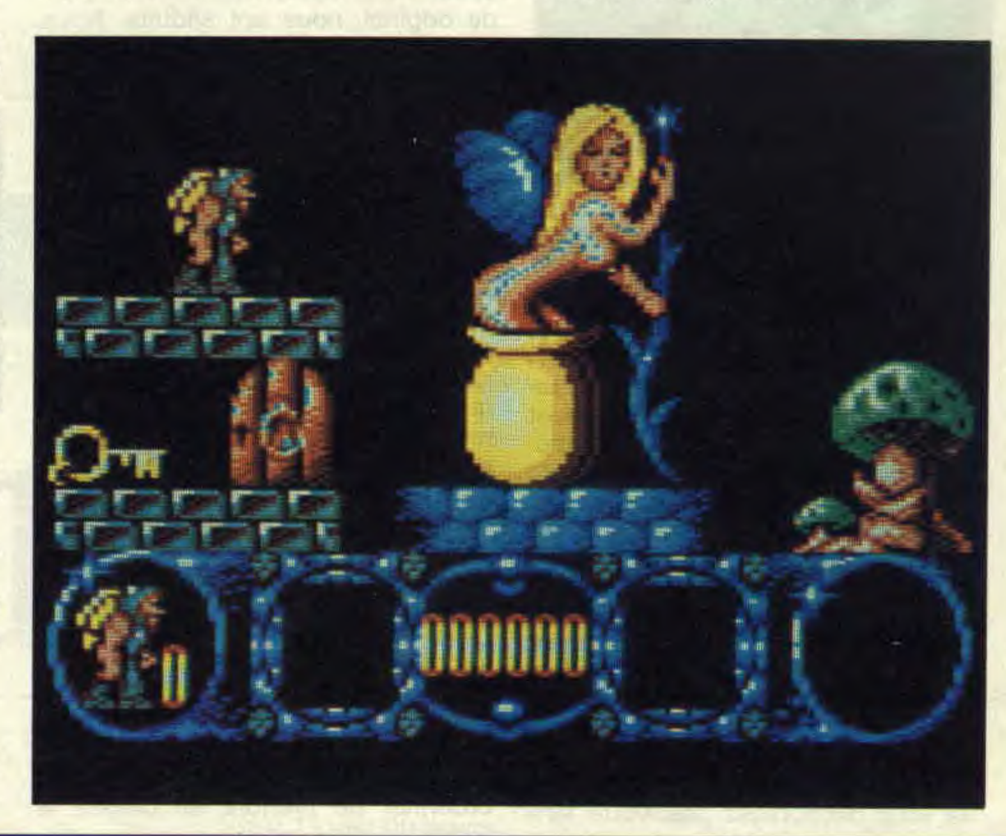
A.C.P.C : Mais alors... tu es nu... !?

R.C : Non, non, en robe de chambre.

A.C.P.C : OK Rafaelle, après toutes ces précisions, je dois avouer que nous attendons Stormlord avec impatience...

STORMLORD DE HEWSON

Superbe ! Telle fut notre réaction lorsque nous avons vu la première photo d'écran disponible de Stormlord, le nouveau jeu de Rafaelle Cecco. Malheureusement, nous n'avons pas pu avoir une démo. Histoire de vous mettre l'eau à la bouche, voici une petite description du jeu. Le scénario de Stormlord s'inspire des contes fantastiques et propose un univers gentiment sexy (voir l'interview de Rafaelle). Le jeu se déroule dans un pays imaginaire, peuplé de fées et gouverné par la reine des ténèbres. Cette terrible sorcière a emprisonné les fées et votre mission sera de les libérer avant que la reine ne les détruise définitivement... Sortie prévue en avril.



TENGEN, DOMARK, VINDICATORS ET LES AUTRES

Nous venons d'apprendre une nouvelle qui va réjouir tous les fans d'arcade. Atari Games, la célèbre firme de coin-up, à qui nous devons, entre autres, Gauntlet, Paperboy ou Star Wars, a décidé de créer une *filiale complètement indépendante* destinée aux ordinateurs familiaux. Il s'agit de Tengen, qui adaptera donc cette année au moins cinq titres sur micro. Parmi ces titres nous aurons APB, Xybots, Dragon Spirit et Toobin. Un accord de trois ans a été signé avec Domark qui se chargera de la distribution de ces produits en Europe et aussi au pays des kangourous. Dans APB, vous incarnez un flic américain, avec tout ce que cela comporte de poursuites et de dangereuses arrestations. Le deuxième vous confronte à la dure réalité d'une grande ville (plusieurs niveaux où vous devez vaincre le maître Xybot et sa horde de monstres robotisés). Dans Dragon Spirit, volez au secours d'une princesse et combattez le diabolique dragon. Le quatrième soft vous entraîne dans une infernale descente de rivière, avec, pour tout navire, une chambre à air. Attention aux obstacles ! Mais, le premier qui sortira s'appelle Vindicators.



LE COMBATTANT D'ACIER

Aux commandes d'un char SR-88, vous devez détruire quatorze stations spatiales des forces d'invasion d'un empire satanique. Très intéressant quand vous êtes versé dans la matière. Bien sûr, ces stations possèdent un système de défense hyper-sophistiqué. Des tanks et des tourelles vous attendent derrière chaque cloison. De plus, *il arrive que des soucoupes* volantes viennent leur prêter main forte. Si cela ne vous fait pas assez peur, certaines stations possèdent des sols électrifiés ou des pylônes qui ne trouvent rien de mieux que de vous balancer une petite décharge au moment où vous passez entre eux. Ne vous découragez pas, votre tank n'a pas encore dévoilé tous ses charmes. On trouve de tout dans les stations, c'est un peu les galeries farfouillettes. En récupérant les étoiles qui traînent un peu partout, vous pouvez *customiser votre tank*, lui choisir



une armure plus résistante, ou des armes secrètes, etc. L'autre problème qui risque de survenir, c'est la panne de carburant. Heureusement, il est possible de prendre les réserves de fuel des ennemis. Les derniers objets que vous pouvez rencontrer dans ces stations sont des clés ; elles vous permettent d'ouvrir les portes et de passer *ainsi au tableau suivant*. Il est possible de jouer à un ou à deux joueurs. Dans ce cas, il est recommandé de bien s'entendre, l'union fait la force. Possédant un scrolling multidirectionnel, il est évident que, si les deux joueurs ne se mettent pas d'accord sur la direction à prendre, ils se retrouveront rapidement coincés, chacun à un bout de l'écran. Nous n'avons pu obtenir qu'une préversion, mais la belle réalisation du soft, la fluidité des scrollings, la maniabilité, etc., et surtout la ressemblance avec l'arcade original, nous ont séduits. Nous attendrons pourtant d'avoir la version définitive avant de nous prononcer *définitivement*.

CHICAGO 90 PEUT-ETRE POUR 89 ?

Oui, c'est sûr ! D'ailleurs, la démo que nous avons reçue montre bien les progrès. Malgré cela, il n'y en a pas assez pour nous faire une véritable idée sur la valeur de ce soft. Graphiquement, ce n'est pas une révélation, reste alors l'intérêt. Tout ce que l'on peut dire, c'est que, suivant que l'on choisisse de jouer le rôle des bandits dont le but est de fuir la ville, ou celui des policiers qui doivent à tout prix *les intercepter avant qu'ils n'y arri*vent, le jeu n'est pas du tout le même. Dans le premier cas, c'est un banal jeu d'arcade, alors que le second demande un peu de réflexion. Le joueur policier possède six voitures, une qu'il conduit et les cinq autres qu'il commande. Il peut soit leur ordonner de prendre en chasse le bandit, soit placer ses voitures de façon que celles-ci forment des barrages. Un radar permet de suivre les voitures sur une zone couvrant à peu près 10 % de la ville. Le tableau *comprend aussi un radar de proximité* visualisant les deux ou trois blocs situés en avant du véhicule. L'écran principal ne représente, lui, qu'un demi-bloc à peine, ce qui est un peu court jeune homme, vous en conviendrez. Surtout qu'il faut parfois avoir de sacrés réflexes pour réussir à prendre la route désirée. Enfin, on peut parfois s'amuser à monter sur les trottoirs pour éviter de se faire coincer. Si vous aimez la cascade vous allez être servi. Mais, comme je



vous le disais au début, attendons de voir le jeu complet pour nous faire une opinion, une déception est si vite arrivée.

A QUAND LES LEGENDES ?

Nous vous avions déjà parlé de Times of Lores *dans les actus du numéro* 11. Voilà enfin les premières images, en espérant que le soft ne tardera pas à arriver. Dans le royaume d'Albareth, le chaos régne. Pour que cette terre



retrouve sa tranquillité, partez à la recherche des trois éléments magiques nécessaires au retour de la prospérité : la table de vérité, les pierres de prédiction et le médaillon d'or. Vous dirigez votre personnage dans le royaume et décidez de ses actions grâce à un jeu d'icônes. Combats et discussions seront au rendez-vous.

BARBARIAN II



Ça y est, il arrive, il est là ! Au moment même où vous lisez ces lignes, Barbarian II de Palace Software devrait être en vente chez votre revendeur préféré. Pour notre part, nous n'avons vu-qu'une preview quasiment terminée, mais en accord avec Pete Stone, nous préférons avoir la version finale entre les mains pour en faire le test. De plus, nous n'avons disposé de la disquette que pendant une journée, ce qui est insuffisant pour la tester à fond...

Vous souvenez-vous de Barbarian, le premier du nom ? Lorsque vous aviez décapité tous les guerriers et vaincu en combat singulier l'abominable Drax, celui-ci s'échappait en vous lançant un nouveau défi. Vous libériez alors la ravissante princesse Mariana-et passiez quelques paisibles mois en sa présence (sacré veinard). Mais il n'y a jamais de repos pour un héros. Drax, qui s'était réfugié dans la pénombre d'un labyrinthe, sème à nouveau la terreur et la désolation. Seules deux personnes sont assezfortes et rusées pour le déloger et ramener la paix. Vous et la princesse Mariana.



BARBARIAN I CONTRE BARBARIAN II

Je sens une question vous brûler les lèvres : mais quelles sont les différences entre le premier et le deuxième Barbarian? D'abord, vous pouvez choisir entre interpréter le rôle de-Mariana ou celui du Barbare. Ensuite, Barbarian II est un véritable jeu d'arcade-aventures. Enfin, les graphismes et l'animation sont encore plus beaux et plus fluides dans le n°2 que dans le n°1. Voilà pour les grandes lignes, passons aux détails. Barbarian II comporte 3 premiers niveaux composés chacun de 28 écrans dans lesquels se répartissent 6 monstres-différents. Ce qui fait, si je compte bien, 84 décors et 18 monstres ! Dans le quatrième et dernier niveau, vous devrez encore affronter deux monstres et le terrible Drax, chacun se trouvant dans une salle différente. Moi j'abandonne, faites le compte vous-même. Les monstres vont du chimpanzé au dinosaure glouton (attention la tête), en passant par le pseudopode aux machoires proéminentes et le diable-dragon aux griffes acérées sans oublier le géant, le chat-tigre, etc.

COMBATS ET STRATEGIE

Commençons par la stratégie. La bonne tactique est la suivante : explorez toutes les salles afin d'y découvrir les deux objets qui se cachent dans chacun des niveaux. Attention, vous pouvez monter d'un level supplémentaire sans avoir trouvé les objets, mais alors une mort certaine vous attend. D'autre part, il est conseillé de faire un plan car chaque fois que vous revenez dans une salle vous y retrouvez un monstre identique à celui que vous aviez tué lors de votre premier passage. Enfin, pour vous repérer, vous disposez d'une épée dans le bas de l'écran,



dont la pointe est toujours dirigée vers le nord. Voilà pour les trois premiers niveaux. Dans le quatrième, vous serez confronér à deux monstres avant de combattre le terrible Drax...

Les combats et les déplacements de Barbarian II diffèrent sensiblement de la première version. Dans Barbarian II, vous ne pouvez pas effectuer de roulades au sol ni le fameux coup d'épée tournoyant, connu sous le nom de toile d'araignée. Par contre, le coup de la décapitation, les coups de pieds et

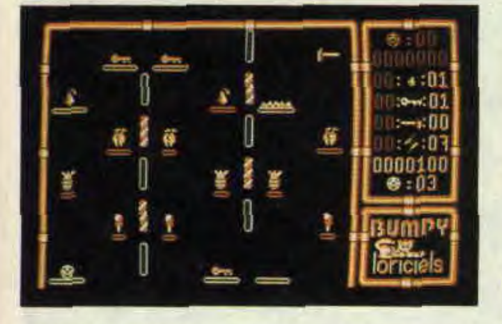


autres "vas-y, fends-moi la gueule, j'adore ça" sont présents. Vous pouvez aussi sauter par dessus des rivières maléfiques ou des puits sans fond, vous enfoncer dans des cavernes. A noter que la scène où Mariana se retourne pour entrer dans une caverne en nous montrant ses adorables fesses est d'une beauté jamais vue sur CPC... Et si j'arrêtais là pour ménager le suspens ? De toute façon, je suis sûr que vous achèterez Barbarian II dès le jour de sa sortie.Mais ne manquez pas le prochain numéro de *Cent Pour Cent*, carnous vous y dévoilerons tous les secrets pour vaincre l'infâme Drax... Au mois prochain, donc.

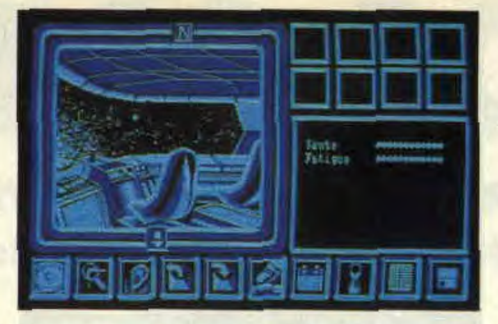
A

LES CADENCES INFERNALES

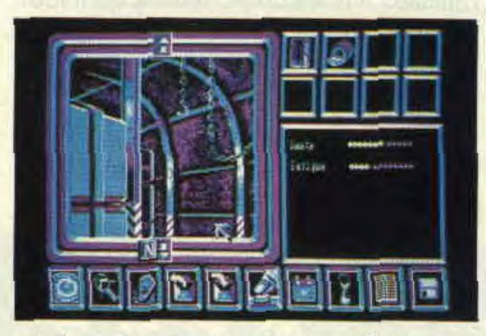
Loriciels se déchaîne, on nous annonce d'un seul coup l'arrivée de trois softs. On avait bien eu la puce à l'oreille quand, à la rédaction, étaient arrivés de drôles de cartons à chaussures remplis d'herbe et de coton, avec, à l'intérieur, un étrange petit personnage mi-hérisson, mi-Yéti. Cela annonçait certes un heureux événement, mais quel nom allait-on lui donner ? Aux dernières nouvelles, son nom serait Skweek. Il a été chargé par son peuple, les Skweez, de décontaminer sa planète appelée Skweez'-land, qui compte quatre-vingt-dix-neuf tableaux. Cette contamination par Pitark et ses hordes Schnoreuls avait fait fuir toutes les Skweezettes. Pour enlever les skweeticides, il faut que Skweez passe sur toutes les cases, qui reprennent alors leur belle couleur rose. Mais il faut aussi affronter les Schnoreuls fort agressifs, malgré la mort de leur chef. On ne peut pas se tromper, il s'agit d'un pur jeu d'arcade, un peu dans le genre Pacman. Mais pièges et embuscades attendent Skweek, ne le laissez pas tomber. Toujours dans le domaine de l'arcade, Bumpy est une petite balle qu'il va falloir diriger à travers un dédale de plates-formes en la faisant



rebondir. Le but étant d'attraper le maximum d'objets, clés et marteaux pour franchir les murs ou gouttes d'eau pour éteindre le feu, etc. Et si les cent tableaux ne vous suffisent pas, Bumpy contient aussi un éditeur de tableaux pour compléter votre collection. A un ou deux joueurs, vous aurez peut-être du mal à ressortir de ce jeu sans prendre la balle au bond. Changement complet de style avec le troisième, il s'agit de Star Trap, un jeu d'aventures spatial qui, paraît-il, va faire passer une nuit blanche aux passionnés d'aventures. Une nuit, ça peut encore passer, mais il ne faudrait



pas trop dérégler le cycle de sommeil de notre belle jeunesse. Bon, trêve de plaisanterie, je ne peux pas vous dire grand-chose de plus, excepté que l'histoire se passe dans un vaisseau



où les commandes automatiques se bloquent et où l'alerte retentit. Tiens, pendant que j'y suis, Loriciels, certainement lassé des images digitalisées, a décidé de recruter un graphiste de génie. Alors, n'hésitez pas à les contacter au : 47 52 11 33.

Lipfy

MAX IS BACK



Superman d'après MAX

Le mois dernier, nous vous annoncions, la larme (de crocodile) à l'œil, que nous devions cesser la puplication de la BD de Max. A la suite de cette mauvaise nouvelle, vous avez été très nombreux à protester et à nous réclamer la suite des aventures de Spoty. Nous avons pris notre courage à deux mains et nous sommes allés voir les Humanoïdes associés. Armés de Sined et de Miss X, toutes vos lettres sous le bras, nous avons négocié ferme. Intimidés par Sined, charmés par Miss X, convaincus par votre courrier, ils ont finalement craqué... Ainsi, dès ce numéro d'*Amstrad Cent Pour Cent*, vous pourrez suivre la suite du *Rififi sur Jarmila.*

RACEMAKER

Z'avez vu l'engin, les mecs ? Son nom c'est **Racemaker** la société CTS en est l'importateur et vous pouvez le trouver chez tous les bons revendeurs. Ce que vous ne pouvez pas



ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

voir sur la photo c'est les quatre indispensables ventouses qui se trouvent sous le socle, et la vingtaine de vis qui fixent les quatre moulures en plastique supra-dur. Bref, du costaud. Comme son look l'indique, ce joystick est surtout destiné aux simulations de voitures et d'avions. Le petit bouton en bas à droite sert à activer et à régler la rapidité du tir. Le seul petit reproche que l'on pourrait faire à propos du **Racemaker** est le petit grincement qu'il fait quand on force un peu trop pour aller à droite ou à gauche. Sa plus grande qualité, par contre, réside dans sa bonne prise en main et la petite impression de réel qu'il apporte aux jeux. Avec le **Racemaker**, on se prend vraiment pour Alain Prost ou Chuck Yeager...
Contact C.T.S : (1) 43 85 59 28.

EN QUATRIEME VITESSE

Bientôt, très prochainement, vous allez pouvoir les acheter après avoir lu leur critique dans *Cent Pour Cent*. Voici en quatrième vitesse une petite liste des sorties prévues pour les deux prochains mois • **Renegade III** d'**Imagine** devrait sortir mi-avril. Le p'tit gars *Renegade remet ça mais,* cette fois, il change d'époque et devra affronter des hommes de caverne, des dinosaures, des momies, des dragons, etc. • **Run the Gauntlet** d'**Ocean** est inspiré de la série TV anglaise. Ce jeu est divisé en trois épreuves choisies au hasard parmi neuf compétitions. Chaque partie se déroule soit sur l'eau, soit sur une colline (type parcours du combattant), soit sur un parcours "off Road". A chaque épreuve, non seulement les décors sont différents, mais les véhicules utilisés aussi. Sortie prévue *début avril...*



• **HATE** de **Gremlin** :



c'est un shoot'em up en scrolling horizontal, avec récupération de bonus et tout l'attirail de méchants missiles à têtes chercheuses qu'il faut détruire. Tantôt aux commandes d'un vaisseau spatial, puis d'un vehicule tout terrain, vous traverserez une trentaine de tableaux de plus en plus difficiles. Disponible en avril • **US Gold** va sortir fin avril **Outrun Europa.** Exit la Californie, ses palmiers et ses jolies filles blondes. L'action se situera en Europe, de Londres à *Rome en passant par Paris. Vu la* note qu'avait obtenu **Outrun** dans le n°1 d'*Amstrad Cent Pour Cent*, je ne dirai que trois mots : Wait and see... • **Vigilante**, le jeu de café d'**Irem** va



Vigilante Version borne d'arcade

être adapté sur CPC par **US Gold**. C'est un combat de rue des plus classiques avec nun-chakus, churikens, couteaux, fusils, la totale quoi, et ça doit sortir début avril • **Le monde de l'Arcade**, toujours de **US Gold** est



une compilation qui sera disponible lorsque vous lirez ces lignes. Huit jeux se partagent la vedette : 1943, Road



Gary Lineker's Hot-Shot

Blasters, Mad Mix, Tiger Road, Spy Hunter, Black beard, Coloseum et Impossible Mission II • **Gary Linekers Hot-shot** vient de sortir, nous n'avons pas eu le temps de le tester, à peine celui de prendre une photo. Le test sera donc fait le mois prochain. Patience...

A-100%, LES

L'heure est grave, nous allons vous présenter les gagnants des A 100 % de l'année 1988. Que le champagne coule à flots, les réjouissances vont commencer. Tout le monde en piste pour la grande fête du CPC. *Ce sont les lecteurs qui* ont fait le choix des vainqueurs, c'est donc eux qui remettent les prix, à l'exception des trois derniers que nous nous sommes réservés. Ouvrez bien grand les yeux et admirez.



A 100 % ARCADE-ACTION : OPERATION WOLF

Ah, mon pauvre ami la violence est partout, mais quand on s'éclate autant, on ne s'en plaint pas. Voilà un prix qui n'a pas été volé. Récemment *arrivé sur le marché, Opération Wolf* grimpe dans tous les sondages, il n'y a qu'à regarder sa progression dans le Mag Jeux pour s'en convaincre. A-t-on jamais pris autant de plaisir à tuer les sales méchants que dans ce jeu ? Mais pas question de tirer sur tout ce qui bouge, soft d'un haut sens moral, il est de bon ton d'épargner la veuve et l'orphelin. Tout à fait dans la veine du cinéma américain d'action, ce jeu vous permettra de prendre la place des hommes que nous passons notre temps à admirer au cinéma. Encore une fois, bravo aux programmeurs d'Océan qui ont réalisé là un chef d'œuvre plein d'émotion, mais où l'on est prié de laisser les sentiments au vestiaire. Un soft dont on reparlera, et très bientôt, vous pouvez me croire.

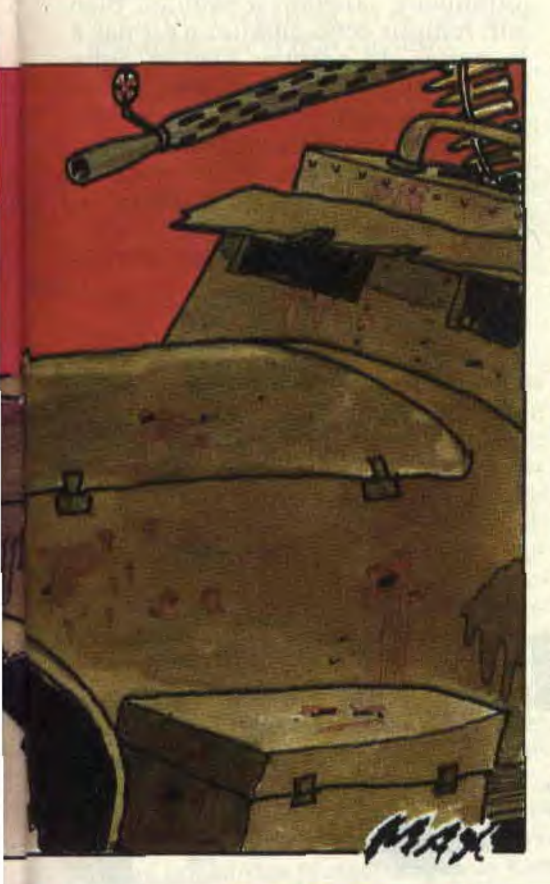
A 100 % ARCADE-AVENTURES : LAST NINJA II

Et dire que ce soft aurait pu aussi bien *ne jamais arriver sur notre machine* comme son grand frère le numéro I. Il y aurait certainement perdu quelque chose. Quoi ? Un A 100 % pour le meilleur soft d'arcade-aventures, bien

RESULTATS



sûr. Mais System 3 en a décidé autrement et quand on sait le nombre d'appels qui nous arrivent pour ce jeu, on ne s'étonne plus de rien. Evidemment, l'appellation Ninja fait tout de suite penser à de l'arcade, mais quand on connaît la complexité des tableaux et, surtout, le nombre d'objets cachés qu'il faut découvrir pour mener à terme cette aventure, on comprend pourquoi il déchaîne des passions.



A 100 % JEUX EDUCATIFS : VIE ET MORT DES DINOSAURES

Dans une catégorie aussi difficile que les logiciels éducatifs, où l'orientation diffère suivant les maisons d'édition, Carraz a visiblement fait le bon choix en orientant sa production vers le côté ludique plutôt que vers des logiciels plus proches des programmes scolaires. Avec ce logiciel, Carraz nous fait



découvrir un monde et une période de la vie de notre planète peu exploré et ne sacrifie pas à la mode du bicentenaire (Ouf !). Découvrir la préhistoire à travers les fouilles est certes plus excitant que de regarder bêtement les dessins des grottes de Lascaux à l'intérieur de son manuel scolaire. Si la démarche n'est pas scolaire, il faudra quand même passer un examen.

A 100 % SIMULATION SPORTIVE : SUPER SKI

Je dois bien dire que voilà un hiver sans neige qui ne nous aura pas posé trop de problèmes. Un petit "run" et en piste. Que l'on choisisse la compétition ou la pratique, on reste émerveillé dès que le skieur entame son parcours. De la descente au slalom, en passant par le saut, c'est un vrai régal. Le son de la glisse est si bien rendu que, si l'on n'y prenait garde, on sentirait presque un souffle glacé dans les cheveux. Sa victoire était prévisible. Ce n'est pas un jeu, c'est du loisir en disquette. Difficile de



ne pas lancer cette poudreuse en octet. Il reste un petit défaut, Microïds n'a pas prévu de promenade entre les cimes pour les fans de randonnée.

A 100 % REFLEXION ET STRATEGIE : TETRIS

Si le côté réflexion s'explique largement par ses origines russes, ce jeu ne se limite pas à cela. C'est un jeu qui ne manque ni de goût, ni de couleur et ça, ça ne se discute pas. De toute façon, quand le jeu est lancé, plus question de discuter. Le joueur est pris dans un espace d'intense concentration. La musique de David Withaker, ajout de Mirrorsoft, le coupe du monde environnant et il ne peut s'y arracher que par un effort surhumain ou, mieux, par une panne de courant. Toutes ces formes géométriques qui descendent et qu'il faut placer de façon à perdre le moins de place possible. Cela ne nous fera peut-être pas une génération de génies, mais d'excellents maçons. Que monsieur Bouygues se rassure, l'avenir de sa profession est assurée.



CRAZY

Enfin, il est là, trônant majestueusement dans sa boîte en plastique transparent, comme tout bon jeu Titus qui se respecte (enfin quand je dis bon, ça peut être aussi un mauvais jeu). On l'attendait depuis longtemps et ce n'est pas sans une certaine émotion que je vais me lancer dans ce test qui fera de moi une des personnes les plus adulées ou les plus haïes du microcosme de la micro-informatique ludique.

Depuis quelque temps, il se passe de drôles de choses dans quatre États des USA. Une bande a organisé un trafic de voitures de sport et les polices locales n'arrivent pas à les coincer. C'est pourquoi j'ai été chargé par le FBI de



servir d'appât au volant d'une superbe Ferrari F 40, appât auquel les voleurs ne sauraient résister. Je dois donc me promener suivant un itinéraire bien précis et inconnu de moi entre les différentes villes de l'Utah, du Colorado, de l'Arizona et du Nouveau-Mexique. Ma destination suivante ne m'est révélée qu'à la fin de chaque étape. Autant dire que j'ai sauté sur la mission. Ce n'est pas tous les jours qu'on a la chance de conduire un tel bolide, surtout quand on est un petit flic fédéral.

TU VEUX DU SPORT

Côté sport je suis servi, c'est que cette petite bête en a sous le capot ! Deux vitesses seulement, mais, question démarrage, pas de problème, je prends n'importe qui. Le FBI a en plus rajouté quelques gadgets pour me faciliter la tâche. Je possède un détecteur de radar, ainsi qu'un indicateur de route. Ce dernier me permet de savoir, à chaque bifurcation, quelle route je rencontre. Il me suffit alors de regarder la carte. La première ne semble pas poser trop de problème, il faut rejoindre Denver en partant de Montrose, une vraie promenade de santé. Mais je ne comprends pas pourquoi mon chef m'a spécifié de ne me fier à personne et surtout pas à la police locale. Très rapidement je comprends, une sirène retentit et me voilà pris en chasse par une voiture blanche et verte. Si j'avais fait un excès de vitesse, mon sens hautement moral m'aurait poussé à m'arrêter, mais je viens à peine de démarrer. Pas question de me laisser faire. Je mets les gaz et passe la deuxième vitesse. J'entends le son de la sirène décroître. Un de largué dix de retrouvés. Je suppose que je vais avoir toute la police de l'Etat aux trousses. Que voulez-vous, les ordres sont les ordres.

TU VEUX QUE ÇA BOUGE

Je n'ai pas trop intérêt à rester sur place, surtout que le temps de mes parcours est chronométré. Si je dépasse le temps, la mission tombe à l'eau, et je ne tiens pas du tout à retourner derriè-

CARS II

87%



re mon petit bureau à l'atmosphère étouffante pour remplir des formulaires à longueur de journée.
L'impression de vitesse est phénoménale. Quel plaisir de rouler à plus de 300 km/h sur ces routes limitées normalement à 90. Que le Colorado est beau en cette saison, mais il le serait certainement plus s'il n'y avait pas ces *foutus cops et surtout leurs barrages à* la noix, sur lesquels je risque à chaque fois de rayer ma peinture. Heureusement, ce petit bijou est un vrai Phœnix (non pas la ville d'Arizona), à chaque fois que la voiture explose, elle renaît de ses cendres. Je ne sais pas quel est le bidouilleur fou qui a trouvé le truc mais ce serait Sined que ça ne m'étonnerait pas.



DENVER VAUT BIEN L'ENDROIT

Au fur et à mesure que j'approche de Denver, ma technique pour passer les barrages ou pour éviter les voitures des keufs se fait de plus en plus fine. Si au début je passais en force, je trouve plus amusant d'essayer de les contourner. Parfois cela demande même de sortir de la route et de faire rouler mon carrosse dans l'herbe. Il vaut mieux quand même ne pas trop s'éloigner de la route, car l'herbe ne va pas très bien au teint de la Ferrari et c'est la panne assurée. Pour les voitures, c'est encore plus simple, quand j'en rattrape une, je roule d'un côté de *la route de façon à attirer l'autre* devant moi et, en poussant à fond les gaz, je la dépasse d'un coup. Bien sûr, il arrive qu'un virage mal placé m'oblige à rentrer de plein fouet dans un arbre ou dans un poteau. Un peu de patience, ma voiture se replace au centre de la route, il ne reste plus qu'à recommencer la manœuvre. Par contre, si vous prenez trop lentement une bretelle d'accès à une nouvelle route, vous avez toutes les chances de vous planter et de ne pas pouvoir redémarrer. Une seule solution, touche Esc et on repart du début. Sined perdrait-il *son génie créatif? On ne peut pas dire* ça, c'est plutôt ce qu'on appelle un bug. C'est-à-dire que le logiciel se plante et ... Titus vous prie de l'excuser pour l'interruption définitive de votre partie et serait heureux d'échanger votre disquette buggée contre une autre debuggée. Il vous suffit pour cela de renvoyer votre disquette à Titus, 28 ter, avenue de Versailles, 93220 Gagny. Il est possible que d'autres bugs apparaissent, les décors qui se mettent à délirer ou l'absence de bruit du moteur ; dans ce cas, suivre les indications précédentes.



NEXT STOP IS CORTEZ

Malgré cela, j'arrive enfin à Denver, où je suis congratulé comme il se doit par la section locale. Le bonus de 10 000 points que j'avais au départ a légèrement diminué, car il décroît pendant le trajet. Toutefois, il en reste assez pour faire un score plus qu'honorable. Mais pas de temps à perdre, il faut immédiatement que je reparte vers Cortez, au sud de Montrose. Alors on reprend le train-train, les voitures de police, les barrages, la route qui défile avec ses virages et, surtout, ses côtes et ses descentes qui vous donnent l'impression d'être sur des *montagnes russes. Un vrai plaisir de* suivre toutes les évolutions de la voiture qui, malgré une tenue de route irréprochable, part parfois dans de splendides dérapages. Malgré ces qualités exceptionnelles, il faut quand même en dire un peu de mal, normal. Je trouve que quand on est capable de faire un tel petit bijou, il n'est pas nécessaire de laisser traîner des bugs aussi énormes, ni d'écrire n'importe quoi dans la notice, dont la note relègue l'appréciation globale en dessous des 90 %. Cela me fait d'autant plus enrager que j'aime bien les gens de *chez Titus. Alors, un peu de sérieux et* continuez à nous faire d'aussi beaux softs, vous avez sur notre machine des programmeurs de génie, pourquoi entacher une si belle réussite par de petits détails, certes, mais absolument inadmissibles. Et, de grâce, ne vous contentez plus de musique digitalisée, prenez un vrai musicien. Le CPC possède certains charmes dans ce domaine aussi.



CRAZY CARS II de TITUS
K7 : 129 F
Disk : 169 F

Graphisme :	95 %
Son :	90 %
Animation :	98 %
Difficulté :	90 %
Richesse :	95 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	95 %
Notice :	50 %
Longévité :	85 %
Rhaa/Lovely :	90 %



HUMAN KILLING

Voilà enfin la version définitive sur CPC des aventures de ce cher Kwon. Profession : machine à tuer. Aucune déception, il va vraiment falloir s'accrocher pour dégommer tous les adversaires auxquels le héros se trouve confronté. Richesse des décors, nombreux personnages à abattre, difficulté croissante. Nous commencions à vous en glisser quelques mots dans les deux numéros précédents d'*Amstrad Cent Pour Cent*. Cette fois-ci, on rigole plus, on se prépare. Pompes, parcours du combattant façon Robby, Zen (pour la concentration), figures de karaté et régime alimentaire. Un entraînement obligatoire avant de charger le jeu, pour vaincre sans faillir.



STREET FIGHTER 2

Au risque de me répéter (test de la préversion), Human Killing Machine aurait vraiment pu s'appeler Street Fighter II. Seule différence, tout est ici plus riche, plus travaillé et, surtout, plus difficile, chaque adversaire ayant des réactions et des techniques de combat appropriées à sa personnalité. Il faut dire que Street Fighter, une fois les principales feintes assimilées, devenait un peu trop facile. Attention, ne vous attendez pas à un soft injouable, Human Killing Machine se maîtrise très bien après un certain temps de pratique. Au départ, il est d'ailleurs conseillé d'agir avec prudence, et de privilégier coups de pied et coups de poing accroupis.

"MAIS C'EST QU'IL MORD CE CABOT ! AIE !"

12 mars 1989, rédaction d'*Amstrad Cent Pour Cent*, Pierre vient de se prendre un nouveau coup de machoire du ninja-chien. Très bonne idée, les onomatopées s'inscrivent sur l'écran façon bande dessinée, ce qui donne un petit plus au côté graphique du soft. Mauvaise idée (défaut seulement sur K7), si l'adversaire gagne la manche, il vous faut recharger intégralement le jeu. Et c'est long ! Bon, passons en revue les différents éléments d'HKM. Très peu de choses viennent surcharger l'écran. Les seules fenêtres sont les scores (très discrets), et la vie dont disposent les deux adversaires (avec portrait en sus). Ah, j'oubliais, le nombre de combats à gagner pour vaincre chaque adversaire. Le temps, lui, est totalement illimité. Donc, pas besoin de vous presser et de courir dans tous les sens pour exploser vos adversaires le plus rapidement possible. De toute façon, un bon combattant doit savoir faire preuve de self-control, et "qui va piano, va sano", tenez-vous-le pour dit.

LE TUEUR VOYAGEUR, DE MOSCOU A BEYROUTH...

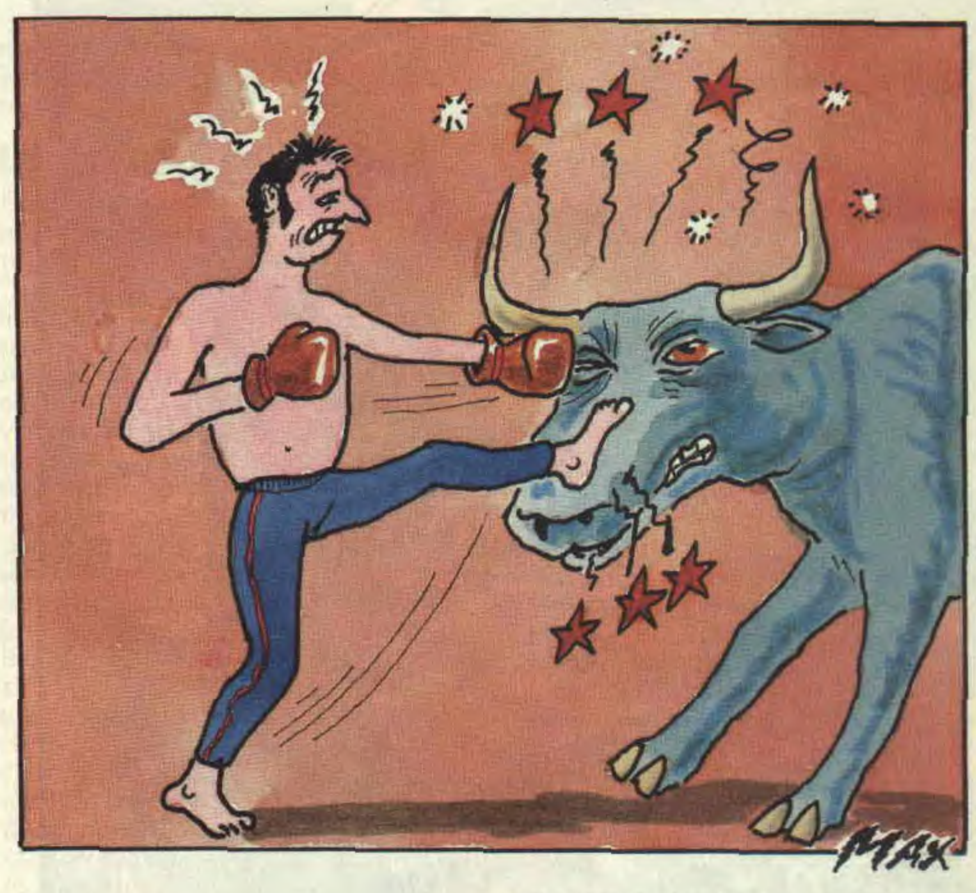
Kwon doit combattre plusieurs séries d'adversaires aux quatre coins de la Terre. A Moscou, sur la Place Rouge, il oublie la détente pour combattre à mains nues Igor, soldat soviétique aux manières particulièrement brutales, personnage odieux et lâche, opposant une arme à la force corporelle de notre héros. En plus, il est vraiment laid (on voit que c'est un jeu ricain). A Amsterdam, égaré dans une ruelle sordide, il se trouve confronté à Maria, la péripapéticienne aguerrie au combat de rue. Les décors sont très réussis, grâce à des sprites bien balèzes. En plus, les graphistes ont visiblement cherché à se démarquer des autres softs de combats de rue, en essayant de donner à leur bébé un style actuel qui fait promener Kwon dans Beyrouth en flammes, au beau milieu de la pègre d'Amsterdam, ou dans une arène en délire. M'enfin, ils auraient peut-être pu créer un personnage légèrement plus musclé et impressionant. Pour une machine à tuer, Kwon me semble un tant soit peu malingre et maladif.

En tout cas, il frappe, et fort. Même si ses adversaires assènent des coups beaucoup plus meurtriers, Kwon a la possibilité de sauter, s'accroupir, tout en se servant de ses pieds et de ses poings. Et mieux vaut bien s'en servir, surtout lorsque l'on combat des adversaires de poids comme l'énorme Helga, au-dessous d'une enseigne de Nacht-club, ou Brutus le taureau, qui

MACHINE

75%

peut déchirer Kwon en deux coups de cornes bien placés. D'autres, comme Miguel el toréador (dans l'arène de Barcelone), la Hollandaise Maria, ou le chien enragé Shepshi (le chien d'Igor), vous donneront heureusement beaucoup moins de fil à retordre. De véritables petites natures.



KWON SERAIT-IL UN POETE ?

Human Killing Machine n'est pas un jeu varié, il est musclé. Ne cherchez pas de tableaux intermédiaires, de parties demandant réflexion ou agilité. Ici, un seul mot d'ordre : BASTON. Vous me direz, on imagine mal le héros d'un soft de combat conter fleurette à sa dulcinée, ou cueillir des pâquerettes dans une prairie verdoyante. Totalement déconseillé aux âmes sensibles, donc. Les esthètes pourront, eux, admirer la finesse des graphismes, qui rattrapent une certaine lenteur de déplacement, heureusement vite oubliée au cœur de l'action. On est évidemment loin de la qualité de déplacement et d'animation de Barbarian ou de Target Renegade. Quoi qu'il en soit, tous ceux qui





se sont éclatés sur Street Fighter trouveront leur compte avec son nouveau frangin. En découvrant les tableaux proposés, on peut noter le travail réalisé sur les personnages, tous travaillés jusque dans le moindre détail (j'adore les mollets et la ceinture cloutée moulant la robe rouge d'Helga, ou la dégaine Mad Max du gros punk destructeur du bar allemand).



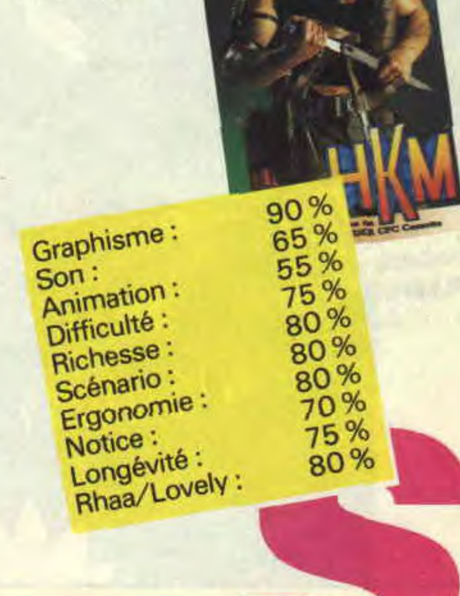
EN RESUME

Cogne, frappe, tape, boxe, percute, castagne, déchire-lui la tête, twooooa, mon tepo...

Bon, que dire de plus d'un jeu d'action pure ? Résumons brièvement tout d'abord : personnages intéressants, décors travaillés et originaux, mais déplacements un peu lents. En fait, tout dépendra de la personnalité et de ce qu'attend le joueur. Je crois qu'il ne reste aucune équivoque sur la nature du jeu (voir titre du paragraphe). Les énervés apprécieront. De même que tous ceux qui rêvent de se venger des attaques répétées de leurs camarades de classe qui les harcèlent depuis le début de l'année.

Matt MURDOCK

HUMAN KILLING MACHINE
de US GOLD
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disk : 149 F



Graphisme :	90 %
Son :	65 %
Animation :	55 %
Difficulté :	75 %
Richesse :	80 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	70 %
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	80 %



HIGH

Fans de poursuite peu triviale, voilà un soft qui va vous ravir. Bien sûr, ce jeu ressemble un peu à un jeu de piste, mais la piste est remplacée par un réseau routier et le but par un dangereux bandit braqueur de stations-service.

Mon nom est Mike O'hids, cela fait un bail que j'use mes jeans sur le cuir des fauteuils de ma vieille Chevrolet. "On the road again" : telle est ma devise et c'est pour ça que vous me voyez là tranquillement sur le bord de la route à attendre un appel du QG.

FILE LE BITUME

Brusquement, c'est le branle-bas. On vient de repérer ce pirate de la pompe. Ma voiture est super équipée pour ce genre de poursuite. En haut de mon tableau de bord s'inscrit la position de cette petite quintessence de graine de délinquant. Je n'ai plus qu'à jeter un coup d'œil à ma carte pour localiser le coco. Quel œuf ! Il tourne à l'autre bout de la carte. Bon, il faut que je prenne mon mal en patience. Je me lance dans la direction du malfrat (et le malfrat le mal fera). Mais je m'éloigne, enfin, je me rapproche du suspect en sursis. Quand je pense que tout le monde dit que les routes d'Arizona sont toutes droites. Alors de deux choses l'une, soit j'ai trop bu, soit on n'est pas en Arizona. C'est juré, demain j'arrête de boire. Bon, il va peut-être falloir que je jette un autre coup d'œil sur la carte et cette fois-ci un peu plus à fond. Ça vous dirait de connaître la manœuvre ? Simple, je regarde la position du pompeur de pompistes, elle est indiquée par deux chiffres. Le premier correspond aux colonnes et le second aux lignes, et mon tout désigne une position sur la carte. Simple, non ? C'est bien gentil,

WAY PATROL

79%



mais que faire maintenant que j'ai la position de cet émir du pétrole ? Bien sûr, il faut que je regarde la mienne, sinon ça peut durer longtemps. C'est alors que j'appuie négligemment sur *la touche P. Ma position supplante* celle de l'autre cake et je peux enfin savoir où mes délires m'ont amené. Si j'observe attentivement la carte en prenant la deuxième route à droite, je devrais pouvoir le rejoindre facilement.

LES DEUX FONT LA PAIRE

Si mon partenaire n'était pas parti aux sports d'hiver, il pourrait me lire *la carte pendant que je conduis, d'où* un gain de temps appréciable. Mais si vous connaissez quelqu'un dans votre entourage que ça ne dérange pas, je vous encourage vivement à le faire, quitte à échanger les rôles pour une deuxième arrestation (service). Mais ne commencez pas à l'insulter quand il se trompe de route. Vous vous prenez peut-être pour vos parents quand ils partent en vacances, du calme, vous arriverez de toute façon à coincer ce Billy the Kid des pompes à essence, *il* suffit pour cela d'un peu de patience et de ténacité. Tiens, justement je vois une voiture qui vient vers moi. Mais elle n'a pas la couleur requise. Inutile de baver pour le moment, mes chefs le prendraient mal. Bien que n'étant pas un novice, il faut quand même que je tienne jusqu'à la retraite. La retraite, mais oui, c'est le mot que je cherchais. Il faut que je trouve la retraite de ce malotru. En prenant la première à droite, je peux lui couper la route. Malheureusement, je ne serai pas dans le bon sens pour engager la poursuite et le demi-tour me fera perdre du temps. Alors qu'en continuant tout droit et en suivant son parcours, je finirai bien par le rattraper.

LE CHOIX DES ROUTES

En plus, si ma voiture ne paye pas de mine, je me rappelle qu'à la sortie du film Mad Max, je l'avais appelé "Interceptor". Bien sûr, c'est une automatique, mais quand on voit ses performances, aucune voiture ne lui résiste, et celle du voleur de pétrole encore moins. Je ne voudrais pas me vanter mais Interceptor et moi, on *forme une sacrée équipe. Allez, je* vais me le farcir de face. De toute façon, en prison, on lui prendra une photo de face et de profil. A la sortie d'un virage, j'aperçois l'ignoble voiture rouge. Pas de doute, c'est bien lui. Je vois l'horrible grimace qu'il me fait en me croisant. Je lance la sirène et fait immédiatement demi-tour. La chasse est ouverte. Plus de carte, le copilote peut aller se coucher. Je l'ai, je ne le lâche plus, le lâche. Un petit coup de gaz et me voilà dans son sillage. Tranquillement, sans m'énerver, je sors mon flingue. Je positionne le viseur sur sa vitre arrière et feu !



UNE ARRESTATION DE PRO

Visiblement mes balles ne font pas le poids, surtout qu'il n'est pas toujours facile de garder ma voiture à la bonne distance. Allez, je craque. Après tout, mon fun à moi, c'est quand même la conduite automobile. Je vais lui faire ma petite botte secrète. Si après ça il ne s'arrête pas, je me fais pompiste. J'appuie sur l'accélérateur, je le double et... une petite queue de poisson. L'affaire est dans le sac et le détrousseur de pompe va finir dans un pénitencier fédéral. A moi les honneurs !



SIMULATION, VOUS AVEZ DIT SIMULATION

Techniquement, ce soft est effectivement assez surprenant. Pas tellement étonnant quand on sait que, parallèlement à sa réalisation, Microïds développait un simulateur pour un grand constructeur automobile français. Quand on pense que, suivant les séquences, ce soft tourne entre dix et douze images par seconde, on comprend un peu mieux la qualité de l'animation, en tout cas pour la route, parce que pour les autres véhicules, c'est pas époustouflant. Nous n'avons malheureusement pas pu entendre la musique, mais nous avons pu voir les séquences de présentation, de fin et *d'accident, graphiquement c'est très* honnête. La liberté de déplacement sur toutes les routes de la carte est fabuleuse, mais on regrettera tout de même la monotonie des décors. Que voulez-vous, c'est comme ça l'Arizona.

HIGHWAY PATROL de MICROIDS
K7 : 149 F.
Disk : 199 F.

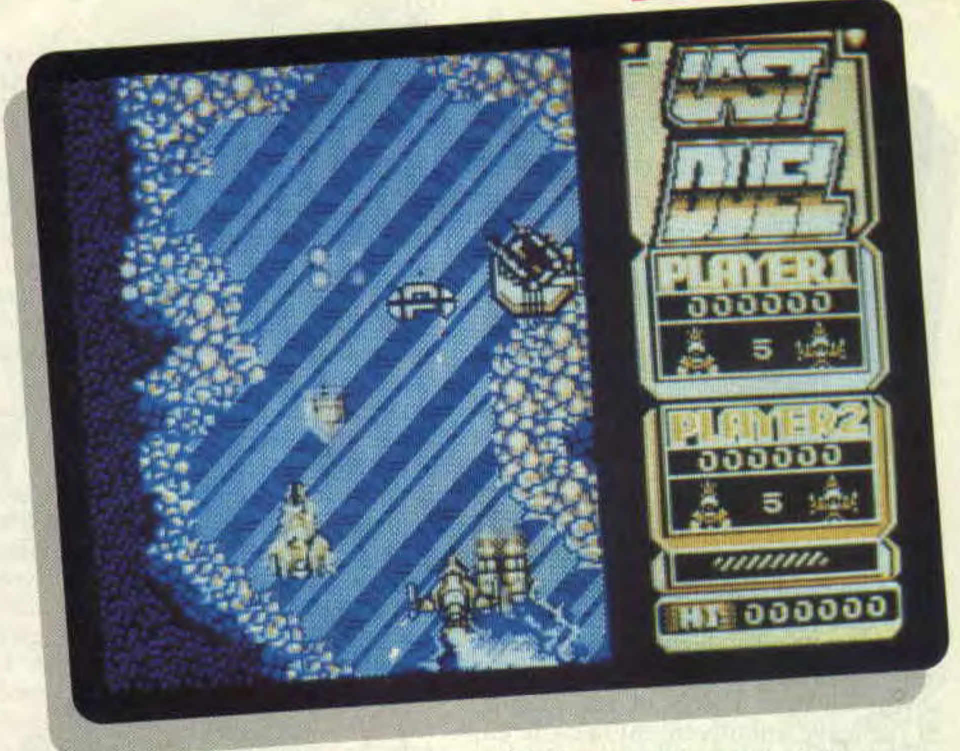
Graphisme :	80 %
Son :	70 %
Animation :	85 %
Difficulté :	75 %
Richesse :	75 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	85 %
Notice : testé sur préversion	
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	85 %



LAST DUEL

75%

Jouer à deux , il n'y a rien de mieux. Surtout à ce jeu de shoot'em up qui permet aux joueurs de prendre place dans deux machines bien distinctes, et réellement complémentaires. Attention que tout ça ne finisse pas en bagarres entre potes, car Last Duel a le chic pour taper sur les nerfs, rendre fous et desceller les amitiés les plus tenaces. Alors, bienvenue au royaume des insectes géants.



R-TYPE EN RUCHE

Premier coup d'œil sur l'écran après chargement du soft, Le Dernier Duel rappelle R-Type (ou Typhon), un jeu qui nous avait bien éclaté il y a quelques mois. La surprise passée, on attaque le jeu. Le premier joueur dispose d'une voiture de type Formule 1 futuriste, ayant la possibilité de sauter (en avant + bouton de tir). Le second vole dans un vaisseau du type Star Wars. En face, se déchaîne une multitude de machines meurtrières. Une fois le premier niveau passé, le premier joueur quittera son véhicule terrestre pour rejoindre un vaisseau similaire à celui de son coéquipier pour s'aventurer dans une sorte de ruche géante peuplée de dangereux insectes. Mais encore faut-il passer le premier niveau, qui n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît.

"ROGERS, ME RECEVEZ-VOUS ?"

Le destin des deux joueurs est



étroitement lié, ce qui est une excellente idée des auteurs du jeu. De quoi maudire votre meilleur ami. En effet, si la voiture fait un grand mouvement sur la gauche, cela entraîne un scrolling du décor, donc un déplacement similaire pour le vaisseau ami. Imaginez votre surprise quand, vous apprêtant à exploser un tank en plein dans votre ligne de mire, vous vous retrouvez d'un coup à l'opposé de la route pour prendre une fusée en pleine poire. Ne vous insultez pas comme des chiffonniers, apprenez simplement à jouer ensemble, et, surtout, à maîtriser en symbiose un parcours truffé de surprises meurtrières.

LES CONSEILS DE TONTON CENT POUR CENT

Les déplacements ne sont pas évidents. Surtout pour la voiture qui fait le gros du boulot, le vaisseau étant beaucoup moins harcelé par l'ennemi.



Effectivement, trop ralentir peut entraîner la mort (lorsqu'un véhicule est détruit, les deux repartent de l'endroit du crash), des trous - ticket gratuit pour le vide -sont disséminés sur la route, et rouler le pied au plancher vous emmènera difficilement au tableau suivant. Alors ne vous prenez-pas pour Stallone dans les Guerriers de la route (du genre j'écrase tous les piétons, en plus ça rapporte des points), et suivez les conseils de tonton Cent Pour Cent. Ca vous évitera d'exploser votre CPC à coups de burin, de rage et de désespoir. Au départ, roulez en vitesse réduite, et dégommez les adversaires immobiles : les tanks, aux tirs meurtriers, et les véhicules dorés en bordure de route, qui attendent que vous ayez le dos tourné pour faire une petite attaque kamikaze. Ensuite, ne ratez surtout pas les "P" rencontrés. Ils donnent un tir multiple (double, puis triple) qui rend pratiquement invincible. Sans eux, on se sent aussi nu qu'un barbare sans épée.

"J'AI 2 000 POINTS DE PLUS QUE TOI, NANANERE"

Lorsque vous possédez les tirs meurtriers, appuyez sur le champignon, car vous ne disposez que d'un certain temps pour finir cette première partie. Le temps (le même pour les deux joueurs, bien sûr) se visualise sur l'écran, entre les points totalisés par chaque joueur, et le High Score (que je détenais bien évidemment chaque fois que j'ai joué avec Pierre). Au bout de la route (bleue, je précise pour les daltoniens), vous attendent trois vers géants qui ne vous poseront pas trop de problème. Ces trois rigolos transformés en petits tas de poussière, s'ouvre à vous la planète des ruches, ou tout du moins un monde fait d'un labyrinthe d'alvéoles couleur miel. Bien sympa le petit Last Duel. Ouaip, se laisse bien déguster...

LES INSECTES GLOBULEUX DE JARMILA

Au pays des abeilles, c'est chacun pour sa peau (bien que, une fois que l'on maîtrise un tant soit peu le jeu, on peut jouer dès le début l'un contre l'autre), et donc la course pour obtenir le maximum de points et de "P", donateurs de tir magique. La chasse aux insectes est ouverte et, des insectes, il n'en manque pas. Certains, en formation serrée qu'on peut dégommer les yeux fermés, d'autres, cachés dans leurs alvéoles, attaquant par surprise. Les graphistes se sont



d'ailleurs tapés des petits délires pas piqués des vers, avec roches en forme de flèches, ou insectes géantissimes importés de Jarmila. Quel plaisir de jouer le prédateur et de faire un massacre de ce bestiaire fort peu sympathique. La partie finie, le gagnant est évidemment celui qui comptabilise le plus de points. Rien ne vous interdit de jouer en grand nombre, par équipes, et en plusieurs manches. Comme quoi, les jeux sur micro, si souvent décriés par d'obscurs esprits, peuvent aussi devenir un bon moyen de convivialité.

LAST PARAGRAPH

Pas de problème, vous pouvez foncer chez le plus proche revendeur vous procurer Last Duel, c'est du tout bon. D'accord, la musique est un peu craignos, les scrollings légèrement saccadés, il y a un certain manque de couleurs (seulement quatre), mais on oublie vite ces petits défauts qui ne nuisent pas à la bonne jouabilité du soft. Jouer à deux est, bien entendu, la grande qualité du Dernier Duel, mais les solitaires pourront aussi jouer seul (très agréable), en attendant de se faire des amis. Et puis, lors des premiers essais, ne vous désespérez pas si vous n'arrivez pas à survivre aux attaques ennemies. Percévérez, vous serez récompensés.

Matt MURDOCK

LAST DUEL de GO
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disk : 149 F

Graphisme :	80 %
Son :	55 %
Animation :	65 %
Difficulté :	90 %
Richesse :	85 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	—
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	80 %



LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X



Je me suis cachée toute la soirée. Je ne voulais pas être sur le devant de la scène, pour une fois. Je me souviens encore d'Amstrad Expo, et je ne tenais pas à renouveler l'expérience. Je me suis mise près du bar et j'ai observé du coin de l'œil la remise des A 100 %. C'était touchant et très amusant, surtout quand les lecteurs ont remis eux-mêmes les trophées aux vainqueurs. Et puis, un type que je ne connaissais pas est venu me parler...

Il me faisait les yeux doux et n'arrêtait pas de remplir nos verres de champagne. Au bout d'une heure, je commençais à être un peu ivre... Le type avait les yeux qui brillaient et son discours devenait de plus en plus incohérent. Il s'est approché tout près de moi et m'a dit : "Miss X, vraiment, tu sais, je t'adore." Et il est tombé à la renverse, complètement saoul. J'ai été voir Pierre pour qu'il me raccompagne, parce que, moi aussi, j'avais un peu trop bu. Il m'a ramenée chez moi, m'a préparé un café bien fort et, une fois que j'étais couchée, il m'a apporté mon écureuil en peluche avant de repartir à la fête. Merci Pierre.

Salut Miss X,

Pour ne pas perdre de temps avec des compliments, sûrement devenus lassants, je vais direct au but. Voilà mon problème : avant, dans* Amstrad Cent Pour Cent*, il y avait une rubrique qui s'intitulait "Concours écran" et qui n'existait dans aucune autre revue informatique. Croyant qu'elle paraissait toujours, j'ai envoyé, le 7 janvier, une disquette sur laquelle se trouvaient de monstrueux dessins. Mais, je fus déçu en ouvrant le n°12 et le n°13, en m'apercevant que le Concours écran n'y figurait pas. Et maintenant, voici mes deux questions :

- Pourquoi le Concours écran n'existe plus ?

- Pourquoi ne m'a-t-on pas renvoyé ma disquette ?

Réponds-moi vite, Miss X, please... Ciao.

Le père Michel qui a perdu sa disquette

Cher Michel,

Tu n'es pas le premier à m'écrire à propos du Concours écran et je profite de ta lettre pour répondre à tous. Le Concours écran est en attente ; pour l'instant, il n'apparaît pas dans *Cent Pour Cent* pour des raisons techniques et par manque de place. Mais nous avons l'intention de publier à nouveau vos dessins, c'est pourquoi nous gardons précieusement toutes les disquettes que vous nous envoyez. A propos, je tiens à préciser qu'il nous est impossible de vous répondre personnellement à tous. Aussi, il est inutile de joindre une enveloppe timbrée avec vos lettres. Ça vous évitera de dépenser 2,20 F pour rien. J'espère avoir répondu à vos questions à ce sujet.

Salut Miss X,

J'ai deux propositions à te faire. La première, c'est de faire un dossier sur un jeu. Ce dossier comporterait la description et la critique du jeu, les photos, les trucs, les pokes et les plans. La deuxième reprend l'idée de Sébastien du n°12 et de Admirator du n°13 : puisque tu ne veux pas publier une photo de l'équipe, pourquoi ne pas faire vos caricatures ? Ce serait marrant. Allez, soyez sympa avec nous. Au revoir.

Olivier the Kid.

Hello Olivier,

Petit mais costaud, ton courrier. Ta première idée est tellement bonne que je l'ai eue avant toi et que, dès le mois prochain, vous aurez droit à un dossier spécial sur... je vous laisse la surprise. Pour la deuxième proposition, je dois avouer que vous êtes tellement nombreux à nous réclamer une photo de l'équipe que je vais peut-être, j'ai bien dit peut-être, finir par craquer. Wait and see. A ciao.

Chère Miss X adorée,

"Mon Dieu, Jésus, Marie, Joseph, aurais-je la berlue ?" Telles furent les paroles de ma vieille tante, en apercevant le n°13 d'*Amstrad Cent Pour Cent*. En effet, celui-ci était aussi épais que Jane Birkin passée sous un rouleau compresseur. Que se passe-t-il ? En plus, il y a toutes ces pages de pub... Je sais que c'est pour vous faire vivre et pour que nous puissions vous retrouver chaque mois. Toutefois, songez à reprendre un peu d'estomac... Je te quitte en te saluant bien bas, ma Miss X adorée...

Freddy Xionnaire

Salut Freddy,

Que te répondre ? Nous regrettons aussi de ne pas pouvoir, pour le moment, vous donner plus de pages à lire. Mais comme tu le dis toi-même, c'est une question de gros sous et, là, je n'y peux rien, mais alors, rien du tout. Encore un peu de patience et dans les mois à venir, *Cent Pour Cent* reprendra du volume... Bye bye.

MISS X

CLOVIS, ROI DES



écidément, je crois ue, pour faire uelques progrès, il va lloir que je prenne es cours auprès de ined pour trouver de ons titres jeux de ots. Ou auprès de oum, qui, si j'en juge ir son initiation aux ux d'aventures de ce ois-ci, n'est pas non us dénué d'humour.

Mais je pourrais aussi aller voir Septh, Miss X, Le Chef, sans oublier Robby. Tout le monde dans cette rédaction est doué d'un sens de l'humour très particulier, sauf moi. C'est à désespérer. Je ne roule qu'avec les sens ordinaires (tout ça pour introduire ce jeu de mots vaseux, franchement, faut le faire).

Bonjour, je sollicite ta bienveillance, ô grand Frank, quant au problème qui me préoccupe. Je t'admire depuis de fort longues années maintenant, et ne rate jamais un épisode de tes aventures. Aussi ai-je tout naturellement pensé à toi, pour résoudre le problème qui me harcèle, de cheval (copyright Sined). Voici : il s'agit, en assembleur, de l'instruction OTIR, qui est censée envoyer dans le port pointé par C, la valeur contenue dans l'adresse pointée par HL, incrémenter ce même HL, puis enfin décrémenter B et boucler tant qu'il est différent de 0. Pour simplifier, voici un programme à peu près équivalent :

```
LOOP LD A, (HL)
     OUT (C),A
     INC HL
     DJNZ LOOP
```

Je pensais utiliser cette instruction pour envoyer d'un seul coup et sans boucle, tout un tas de valeurs dans le Gate Array (port #7F00), pour, disons, changer très rapidement la palette. Comme tu peux t'en douter, cela ne marche pas. Peux-tu éclairer ma lanterne ?

Alain M., Domont

Renseignements pris chez le Barbare en chef de Saint-Germain, j'ai nommé Sined THE Barbarian, voici de quoi te désespérer complètement. Tu peux en effet abandonner dès maintenant cette idée, pourtant excellente, car l'instruction OTIR est buggée. Ou plutôt, elle est buggée sur l'Amstrad CPC. En voici la raison : tu n'es pas sans savoir que lors d'une instruction OUT normale, c'est le registre BC entier qui pointe le port à atteindre, bien que la mnémonique soit OUT (C), registre. Or, sur le CPC, les adresses de tous les ports tiennent sur 16 bits, seuls les 8 bits de poids forts (donc B) étant significatifs...

L'instruction OTIR décrémentant B, cela revient à envoyer la première valeur sur le bon port, puis la seconde sur le port #7E, la troisième sur #7D, etc. D'où plantage. Je te conseille donc d'utiliser le cours programme d'exemple que tu donnes plus haut.

Salut à toute l'équipe d'Amstrad Cent Pour Cent. Sans vouloir faire de lèche-bottes (je suppose que vous recevez suffisamment de lettres pour ça), je tenais à vous féliciter pour votre canard, le meilleur du moment, bien qu'il maigrisse de mois en mois (au passage, si vous pouviez me donner la recette, j'avoue humblement que ça m'arrangerait bien).

Par ce courrier, c'est à Frank Einstein que je lance un appel de détresse. Voilà : il m'arrive parfois de tâter de la programmation en assembleur, parfois même assez souvent, et assez souvent

FRANK (EINSTEIN)

même parfois. Bref, je ne fais que ça. Simplement il se trouve que je me heurte à un problème qui semble dépasser, et de loin, mes modestes compétences. J'aimerais en effet être capable, dans le cadre d'un jeu que j'écris actuellement, de virer les routines système pour y mettre mes données. Pour ce faire, lorsque j'ai besoin, par exemple, d'un accès disque, je me branche directement en Rom, et le tour est joué. J'ai fait ça, ça marche très bien chez moi, mais chez mon copain, crac, ça plante. Auriez-vous une explication à me fournir, vu que mon susdit copain ne connaît que le Logo, et encore ?

Laurent Cadeac, Paris

C'est fou de voir des gens qui semblent être de véritables petits génies, et qui butent sur un problème aussi ridicule. En général, ces gens-là recherchent une solution hyper-compliquée à leurs problèmes, alors que la vraie solution est presque évidente tellement elle est simple.

As-tu entendu parler, mon cher Laurent, des différences qui peuvent exister entre les différents modèles de CPC ? Si les trois sont compatibles au niveau Basic et vecteurs système, les adresses en Rom sont totalement différentes entre le 464, le 664 et le 6128. Du coup, si toi, sur ton 6128, tu te branches sur une routine Rom, rien ne garantit que sur le 464 de ton copain, l'adresse de la routine sera identique, même s'il possède un DDI-1. En fait, il y a 100 % de chances qu'elle soit différente !

La solution passe donc, si tu tiens absolument à te passer des vecteurs système, à établir au sein même de ton programme une table des différentes adresses des routines Rom que tu utiliseras, et cela pour les trois modèles, puis de tester au début de ton programme sur quelle machine tu te trouves, et enfin de lire l'adresse désirée dans la table. Bref, ça te fait quelques octets en plus dans ton programme, mais il n'y a pas d'autre solution.

A l'aide, au secours ! Malgré les conseils avisés du barbarissime Sined, malgré les remarques pertinentes du sublissime Frank Einstein, et malgré les fanstames inavoués que m'inspire la vampissime (ça se dit, ça ?) Miss X, je me vois dans l'obligation de m'abaisser à vous demander de l'aide. Cela fait, en effet plus de trois jours que je bute malencontreusement sur une chose pour moi incompréhensible. Laissez moi donc tout vous narrer depuis le début...

Alors que le Basic commençait sérieusement à m'échauffer les oreilles de par sa lenteur et son manque d'instructions, alors que, bien que je possède un compilateur C (ne tournant malheureusement que sous CP/M), ce langage ne m'attire pas le moins du monde, je me suis tout naturellement tourné vers le langage assembleur

(ouf !). Lequel m'a paru, à vrai dire, quelque peu difficile à appréhender au départ pour un novice tel que moi, mais maintenant ça va. Or donc, il m'est impossible, dans l'état actuel de mes connaissances, d'arriver à programmer le PSG directement, donc sans passer par les vecteurs système. D'où mon cri d'angoisse et de détresse à la fois : comment faire ?

Sandra Tafroilanuit

Heu... Je vous rassure tout de suite, c'est pas son vrai nom, mais il (elle ?) a oublié se signer sa lettre. Y'a de ces distraits, j'vous jure...

Le PSG est composé, je ne te l'apprendrai sûrement pas, de 15 registres, que l'on peut adresser, en assembleur comme en Basic, via les port A et C du PPI, soient les adresses #F4xx et #F6xx (xx indique que cet octet n'a pas grande importance). Je suppose que tu connais le rôle de ces registres, aussi je passerai directement à la manière de les atteindre.

Donc, pour adresser ces registres en assembleur, il convient d'envoyer, dans un premier temps et par l'instruction OUT, le numéro du registre que l'on désire atteindre, puis de dire au PSG un truc du genre "coucou, la valeur que tu viens de gober, c'est un numéro de registre". Pour que notre bon vieux PSG ne s'emmêle pas les pédales, il faudra, pour conclure ce premier temps, remettre son état à 0.

Vient ensuite le deuxième temps : une autre instruction OUT permettra d'envoyer la valeur désirée dans le registre précédemment sélectionné. Même cause, même combat : il faudra avertir le PSG qu'on vient de lui envoyer une valeur à ranger dans le registre. Et finalement, on remet son état à zéro, histoire qu'il se fatigue pas trop. Petit exemple de démonstration :

```
PSG LD BC,#F400
LD A,REGISTRE ; registre à atteindre
OUT (C),A ; réveille-toi, PSG
INC B
INC B ; BC pointe maintenant #F600
IN A,(C) ; Lecture de la valeur du port
OR #C0 ; T'as bouffé un numéro de registre,
OUT (C),A ; compris ?
AND #3F ; allez, je suis pas vache,
OUT (C),A ; t'as bien mérité un peu de repos
DEC B
DEC B ; BC pointe à nouveau #F400
LD A,VALEUR ; valeur à mettre dans le registre
OUT (C),A ; prends-ça dans les dents
INC B
INC B ; BC revient sur #F600
IN A,(C) ; lecture de la valeur en place
OR #80 ; met VALEUR dans le registre demandé
OUT (C),A ; et plus vite que ça
AND #3F ; ça va...
OUT (C),A ; tu peux souffler un peu
RET ; ciao, à la prochaine
```

Enfin quand même, je te signale que Sined a fait tout un speech sur le sujet y'a pas très longtemps (à propos de la musique sous interruptions).

Allez, on arrête là ce courrier spécial assembleur et programmation des circuits du CPC, non sans vous livrer auparavant, comme ça va extemporanément devenir habituel, la lettre gag du mois...

Pourquoi* Amstrad Cent Pour Cent *ne parle-t-il pas également des autres ordinateurs, que l'on puisse comparer un peu les jeux qui sortent sur CPC avec les autres versions ?

François Chemec, le Vésinet

Ça ne serait pas une bête idée, si on s'appelait *Tilt*, où à la rigueur *Micro-News*. C'est pas qu'on avait pas envie, mais les noms étaient déjà déposés. Dommage.

Frank Einstein



POKES AU

Oui, bon, ça va, je sais : "Le coin du discobole" du mois dernier était à 60 % bourré de fautes. Mais avant de laisser éclater votre ire, somme toute bien naturelle, prenez donc le temps d'aller lire l'encadré qui se balade quelque part dans ces pages...

Ça y est ? Vous vous sentez un peu mieux ? Chouette, on va pouvoir continuer à se marrer ensemble, comme si de rien n'était. D'ailleurs, rien n'est, tout baigne.

Avant d'aller plus loin, permettez-moi de vous donner mes impressions sur la (petite) BD qui m'a servi d'en-tête le mois dernier. Personnellement, je la trouve géniale. C'est pourquoi je me suis dit que je pourrais lancer un petit concours : si vous vous sentez des talents de dessinateur, envoyez-moi donc des BD de quelques cases, qui soient délirantes au possible, mais ayant bien entendu un rapport avec les pokes (ouarf, bonjour le jeu de mots) en particulier, ou avec *Amstrad Cent Pour Cent* en général. Ces BD devront me parvenir sur feuille blanche de n'importe quel format (euh... évitez quand même les fresques style chapelle Sixtine), et en noir et blanc (sans aucune couleur, on s'en chargera éventuellement nous-mêmes). Et qu'est-ce qu'il y a à gagner ? Rien du tout, sinon la gloire de voir son œuvre publiée dans *Amstrad Cent Pour Cent* (je vous aurais bien proposé des tee-shirts Miss X, mais j'en connais quelques-uns que ça aurait bien fait marrer ; salut les TB' !). Si vous voulez, je peux quand même vous proposer un autographe, mais c'est optionnel. En fait, c'est pas un vrai concours, c'est juste pour rigoler un peu. A vos crayons, feutres et pinceaux !

Et puisqu'on est dans les concours, je me permets de vous rappeler que Robby en avait lancé un vrai : celui



RAPPORT



des démos graphiques et musicales, vous vous rappelez ? On attend toujours vos œuvres, et de pied ferme qui plus est.

Continuons dans la joie et la bonne humeur avec, cette fois-ci, un petit message d'aide destiné, par exemple, au très sympathique, quoique pas très doué, Florent que j'ai eu au téléphone mercredi dernier, mais aussi à tous ceux qui se trouveraient dans son cas. Il va de soi que les bidouilles données dans "Le coin du discobole" sont utilisables avec un autre éditeur de disquettes que Discology, pour peu qu'il possède une fonction de recherche, sur la disquette entière, de chaines Ascii ou hexadécimales. Si Robby a, dès le départ, utilisé Discology, c'est uniquement parce que "Le coin de l'herculobole", ça ne voulait pas dire grand-chose...

Enfin, terminons dans l'euphorie la plus totale et la plus délirante : Robby a profité de quelques jours de permission pour venir nous voir (deux fois, même, fallait vraiment qu'il ait rien d'autre à faire...) ; il est en pleine forme. Interrogé par nos vaillants reporters, Robby a déclaré : "C'est dur, très dur, mais ils tiennent bon, j'suis vert. Mais je finirai bien par les avoir." Par contre, à ce jour, toujours aucune nouvelle du New Celtic Gang.

Bon, arrêtons un peu de délirer, ou je sens que je vais encore me faire censurer une page entière, que ça ne va pas me faire... hurler de joie (private joke).

Philippe Almeida a dû passer pas mal de temps sur Vindicator avant de découvrir la liste de toutes les anagrammes demandées dans la salle de l'ordinateur (il s'agit ni plus ni moins des noms des auteurs du soft ou assimilés) : BEN STIMULOR donne SIMON BUTLER, JOE HANGMEN donne JOHN MEGAN, SAM N JOKER donne MARK JONES, DR ANTONI CLAM MD donne MATRIN MCDONALD, NATHAN JUNNOD donne JOHNATAN DUNN, MALEK MIB donne MIKE LAMB, VANATEE KLEIN donne KANE VALENTINE, HUGE PHALUS (amusez-vous à traduire le mot "huge", c'est assez rigolo) donne PAUL HUGHES, DR KANE WAD donne DAWN DRAKE, RON H VAIN donne IVAN HORN, LEON WUPAS donne PAUL OWENS et SEAN JIM HAGGINS donne JAMES HIGGINS. Au passage, le même P. Almeida vous rappelle, au cas où y en aurait encore, parmi vous, qui ne sauraient pas que le code pour lancer les missiles nucléaires dans Théâtre Europe est SOLEIL NOIR.

Un petit tour du côté de chez les Andros 63 (DPC) maintenant, qui ont découvert (pas seulement en argent) que le fait de presser en même temps les touches E, A, S et Y dans Humphrey donnait des vies infinies, idem pour H et V dans Chicago's 30, et Esc et CLR dans Mad Mix Game.

LE COIN DU DISCOBOLE

On commence tout de suite par un petit complément à la bidouille de R-Type donnée le mois dernier. LDC "le pro des pros" (ça va les chevilles ?) précise, en effet, que si on met un C9 au lieu d'un 00 en piste 32, secteur 49, adresse 01A6, on devient carrément invulnérable, ce qui est très pratique pour visiter tous les tableaux les doigts dans le nez.

Zoby du Ginger Gang propose quelques plans sympas. Jugez plutôt.

MEGANOVA (DINAMIC)

Pour ceux qui peuvent se procurer des softs en Espagne, il faut rechercher 3E-05-32-C4-67-21-05-09 et remplacer le 05 par FF.

THE VINDICATOR D'IMAGINE

Pour avoir 255 vies, rechercher 32-4C-BE-3E-03 et remplacer ce dernier 03 par FF.

IMPOSSABALL D'HEWSON

Toujours pour obtenir 255 vies, rechercher 90-3E-04-32-AA-90 et remplacer le 04 par FF.

NAVY MOVES DE DINAMIC

A nouveau 255 vies, dans la première partie, rechercher ED-B0-3E-08-32-CD et remplacer le 08 par FF, et dans



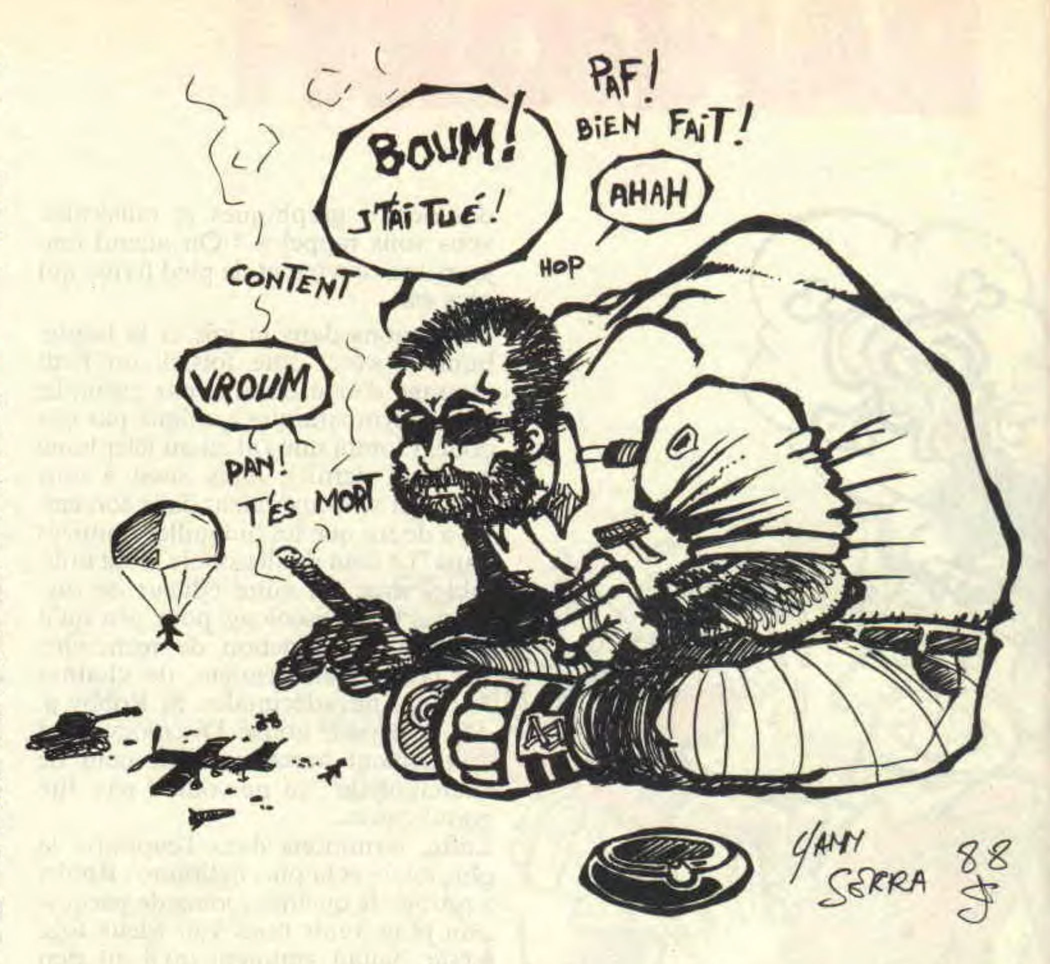
la deuxième partie, rechercher 23-10-EB-3E-08-32 et remplacer, là encore, le 08 par FF.

Bon, on arrête pour aujourd'hui, vu le nombre important de listings donnés dans la suite de cette rubrique, suite plus connue sous le nom délirant de...

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

Youpi ! le CACA est content, les menaces font leur effet. Vous trouverez en vrac, dans la rubrique de ce mois-ci, le fruit des recherches de Aldo Reset (j'ai bien lu ta petite bafouille concernant le choix de ton pseudo, mais laisse-moi te dire que ce n'est pas en pompant le nom d'un des plus célèbres crackers français du monde, que tu réussiras à te faire un nom dans le milieu. Bien au contraire, cela risque de t'attirer quelques antipathies...), SuperMad, Christophe Moallic, Bobby et Zoby la Mouche. Qu'ils soient tous ici solennellement remerciés et que leur famille soit bénie jusqu'à la cent cinquante-huitième génération.

CALL &BCDSEPTH



RECTIFICATIFS EN VRAC

Franchement, on peut dire que vous n'assurez pas, les mecs. Moi non plus d'ailleurs, mais bon, vous exagérez quand même un peu. Que tout le monde ne se sente pas visé, je ne m'adresse qu'à tous ceux à qui j'avais cru pouvoir faire confiance le mois dernier, en passant leur bidouille sans la vérifier, cause que j'étais vachement à la bourre (qui a dit : "comme d'habitude" ?). Résultat : beaucoup de bugs, et beaucoup de lecteurs mécontents. On ne m'y reprendra plus. Voici donc les rectificatifs des bidouilles qui ne marchaient pas le mois dernier.

R-TYPE : Les vies infinies, ça fonctionne normalement. Par contre, la bidouille pour commencer à n'importe quel tableau est buggée : la valeur qui se trouve à la piste 31, secteur 42, adresse 019C est un 30 et non un 00. Il faut donc la remplacer par un nombre compris entre 30 et 37, et non entre 00 et 07.
ROBOCOP : La chaîne 21-CD-19-35-C2 se trouve, sur la disquette originale, en piste 8, secteur 2, adresse 03A2. Il faut la remplacer par 21-CD-19-00-CA pour obtenir des vies infinies. Pour l'énergie infinie maintenant : la chaîne 7D-3D-32-99-19 se trouve, toujours sur l'originale, en piste 11, secteur 2, adresse 0221, et la chaîne FE-07-28-23-11 est en piste 8, secteur 2, adresse 023B. Les deux chaînes de remplacement données le mois dernier sont correctes.
AFTER BURNER : Là, c'était une faute de frappe de ma part. Il faut rechercher BD-47-3E-05 et non pas BD-47-32-05 ; elle se trouve, sur l'originale, en piste 7, secteur 3, adresse 035A.
DRAGON NINJA : Il s'agit d'une mauvaise interprétation de ma part ; les bidouilles données dans le numéro 13 d'*Amstrad Cent Pour Cent* (funeste numéro...) ne donnent pas, pour la première, de l'énergie infinie mais en plus grande quantité (valable uniquement pour la première vie), et pour la seconde, des vies infinies, mais 255 vies (j'aime ce genre de phrase, qu'il faut lire par trois fois avant de comprendre).
Cela dit, j'en profite pour mentionner un petit bug apparent de Disco dans la fonction de recherche ; il faut parfois s'y reprendre à plusieurs fois avant que la chaîne recherchée ne soit trouvée, et, en cas d'échec persistant, essayer de ne rechercher qu'une partie de la chaîne. Ce n'est qu'après moult essais infructeux que vous pourrez prendre votre téléphone et, de votre plus belle voix, m'envoyer gentiment mais fermement balader (uniquement le mercredi après-midi, jour de la permanence téléphonique - et où je suis rarement, gnierk gnierk !).

SEPTH

A L'HEURE OU BLANCH

(COURAGE, JE ME CASSE !)



Si tout se passe bien, vous voilà invisible pour le reste du jeu. Encore une offrande, chef chéri et généreux, le code de la quatrième mission pour Saboteur II : Kuji Kiri. Ton humble soldat qui t'embrasse les orteils." Difficile de m'embrasser les orteils à travers mes rangers ! Enfin, il est tout de même bien poli ce jeune soldat. A propos, parmi la tonne d'aventuriers repus qui commencent à faire du gras sur le bide, un demi-courageux qui aurait des renseignements sur un excellent jeu d'il y a quelques années, je veux parler de Big Band. je le répète, cela ferait bougrement plaisir à Philippe Benthien d'Arpajon (tél. 64 90 64 72), qui, ainsi, pourrait passer enfin une bonne nuit de sommeil. Dites-moi, bande d'ânesses essoufflées, hi han a-t-il parmi vous quelques-uns qui se sont aperçu des fautes de frappe dans les codes de Starquake ? Enfin, si vous savez lire, tas d'illettrés chroniques! Heureusement que Philippe Codron de Lansargues et Nicolas Mougel de Chelles vous ont fait le boulot. Taper rali-Q au lieu de rali-A, a-SC-io au lieu de a-X-io et ambo-R au lieu de ambo-N (cette dernière coquille provenant évidemment de Bayonne).

Salut ! Alors, toujours aussi fragile du bulbe ? Toujours un aussi grand courant d'air à la place de la cervelle à penser ? Toujours du mou de veau à la place de bons biceps à la Borobi ? Je vas te redresser ça vite fait illico fissa bien fait, z'allez voir ça, les larves !

VE NOM DE NOM !

D'abord, en rang par quatre sur neuf rangs et ouvrez vos grandes feuilles pour écouter le soldat Latissière Olivier de Chateauroux : "Cher Chef, salut à toi. Ma misérable loque ose t'écrire, ô chef aimé et respecté pour confier à ton oreille attentive la luce de Venom Strikes Back. Tout d'ab, au dernier tableau du premier niveau, on voit quatre portes qui ne fonctionnent pas. Pour les actionner il suffit de taper les codes suivants : première porte, Mayhem, deuxième porte, Transmogrify, troisième porte, Valkyr. Quant à la quatrième, point a-t-elle de code, ce qui ne gêne en rien le jeu. (Erreur ! Guillaume Leclef de Puiseaux te fait dire que le code quatre est Petals of Doom). En prenant la deuxième porte et en arrivant à l'intérieur de la base aux décors rouges, prenez le masque qui rend invisible et maintenez en même temps le bouton de feu enfoncé, tout en passant au niveau suivant sur la Lune.

BLOOD AND GUTS !

Je cite le soldat Giovanni Rota à qui je laisse entièrement la responsabilité de ces affirmations : "Cher super Chef. Tu diras à tous ceux qui sèchent devant le Tubular Brainer que ce sont des misérables boeufs! Faut lire les notices, sinon à koikxa sert qu'on dise que chaque race de la galaxie possède son caractère, sa mentalité, son langage ? Le Tub parle chiffres. Répondez-lui chiffres de la même façon et il vous donnera lui-même la soluce." Le soldat Aymeric, au 59 06 15 83, se propose de vous dépanner complètement. Est-ce prudent de donner ton téléphone number ? Enfin, c'est toi qui l'as voulu.

BLATTE MAN

Le caporal Stéphane, alias Shadow 77

IT LA CAMBROUSSE...

de Trilport, nous a fait parvenir une luce de Batman II, l'homme chauve qui sourit en lutte contre le riant Joker. Dans la Bat-cave : allez chercher l'ampoule et mettez-la dans la pièce noire. Dans la même pièce, prenez la torche et le masque. Celui-ci ne sert à rien mais fait grimper votre pourcentage. Ensuite, allez chercher le batarang (près de l'échelle) et descendez.

Dans les égouts : prenez la torche en main, les oreilles de Mickey. Cherchez sur le chemin une pince coupante qui vous permettra de désamorcer tous les paquets de dynamite qui traînent un peu partout. Trouvez ensuite le dentier (vous voulez manger ou pas ?), puis empruntez l'échelle (celle où se trouve un paquet de dynamite) qui vous mènera à la fête foraine.
A la fête foraine I: entre les égouts et la fête, il y a toute une série de pièces à parcourir. Au bout de celles-ci, vous trouverez un rouleau de tissu. Ce tissu rend invisible, cela peut toujours servir ! Ensuite, allez à droite et, si vous avez bien désamorcé tous les bâtons de dynamite, le Joker devrait apparaître. A ce moment-là, plus qu'une solution : la baston ! Servez-vous de vos points et du batarang jusqu'à ce que le clown abandonne en relachant une corde. Prenez-la et retournez aux égouts pour gravir la seconde échelle.
A la fête foraine II : une fois sorti des deux pièces entre les égouts et la fête foraine, allez à droite et, là, vous apercevrez une échelle. Grimpez et, sur la droite, vous en trouverez encore une. Une fois gravie, prenez à gauche et vous découvrirez un couteau. (Si vous voulez entr'apercevoir votre Robin, faites un petit détour vers la gauche.) Redescendez ensuite jusqu'à la première échelle et servez-vous de ce que vous avez, vous sauverez votre Robin dont le nom de famille est Dubois, si mes souvenirs sont bons !

DE LA PART DE PAUL

Virginie nous a tartiné une bafouille si émouvante, comme quoi elle allait incinérer son CPC si on ne lui donnait pas des réponses plus claires que celles fournies par Ubi pour l'Ile et La chose de Kronembourg (Oh ! Oh !). Commençons par l'Ile : donne le masque au passeur, puis, après avoir fait est, sud, ouest deux fois, tu pourras emprunter sa barque . Deux fois ouest ensuite, ramasse les fleurs, retrouve la barque, sud. Là, donne les fleurs et recueille le pollen, cela te sera utile plus tard. Reprends le canot, sud, avale le pollen pour ne pas mourir empoisonné, sud, est. Regarde les buissons, fouille bien et empoche tout ce qui traîne. Sud, c'est en fouillant les cendres que tu trouveras les fameuses pièces que demande le forgeron. Pour La chose : après avoir quitté Sergio et avoir sauté le mur, tu te retrouves dans une décharge municipale. Tu cherches et tu trouveras un pied-de-biche. A l'ouest, tu pourras forcer une serrure et pénétrer dans une baraque. Après être monté au premier et avoir retiré les ressorts du matelas, tu le pousses par la fenêtre. Ensuite, tu fouilles, tu offres la souris (j'espère que tu l'as!) au hibou et tu sautes par la fenêtre. N'oublie pas après de regarder sous celui-ci. Voilà qui devrait t'enlever l'obus de 360 que t'avais dans le pied. Oui, bien sûr, tu peux m'embrasser le bout des nougats à travers mes chaussettes fumantes... Quant au tas de feignasses qui regardent en dormant, en route pour une petite balade de deux cents kilomètres sous la neige. Allez-y, je vous suis... en traîneau, bien sûr ! Non mais, faut pas pousser ! Qui c'est le Chef ici !? A la revoyure...

The Chief

LE PANTH OF FRIME

Sérieusement, c'est pas avec le contingent qu'on m'a refilé que j'arriverai à tailler en pièces un escadron de goules voraces ! Par le grand Kahn, Seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier dé la galaxie, j'ai besoin de vous ! Je sais que, parmi vos rangs, il se trouve des Seigneurs et Ladies de l'Aventure, qui sont prêts à envoyer plans, solutions, conseils, bidouilles, grenouilles et autres barbouilles, récoltés après de durs efforts, au mépris du danger et malgré l'interdiction de leur vieille mémé. Comme tout effort mérite récompense, ce sera avec émotion et ingratitude que j'inscrirai en lettres d'or, au Panthéon de la Frime et de la Renommée, le nom de tous ceux et celles apportant la preuve de leurs hauts faits. D'autre part, tas de limaces, si vous voulez entrer en contact avec d'autres aventuriers, coupez, découpez, recopiez le bon ci-dessous ; mettez-y votre numéro de téléphone, et soyez pas surpris d'être réveillé à 4 plombes du mat par un appel au secours d'un Seigneur en détresse. En tout cas, votre boîte aux lettres va avoir du boulot !

Le Chef

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM : ....
....
AGE : ....
ADRESSE : ....
....
....
Tél. : ....

H

BIDOCHONS



Comme on en parle souvent, mais que personne ne le connaît vraiment, nous allons essayer de développer nos connaissances communes portant sur le gai taré. Ce personnage aux modes étranges et aux couleurs pas nettes qui a beaucoup d'ennuis avec sa mémoire. Certains disent qu'il habite parfois à ROM, d'autres racontent qu'il vivait à RAM. A nous d'accaparer ses secrets.

Avant tout, le blabla habituel, les ragots des bas quartiers, sans lequels je ne serais pas ce que je suis mais quelqu'un d'autre. Je tiens à vous présenter personnellement un nouveau fanzine dont *Cent Pour Cent* est plus ou moins le parrain sans avoir rien à y voir. Envoyé par le grand sachem sur Terre, il s'appelle saint Axéror et est fait par un frère de Mélini ; j'ai nommé Clod. *Syntax Error* est un des meilleurs fanzines que j'ai jamais connu, et lui au moins, il ne se prend pas au sérieux. Alors que tous les fanzineurs fassent claquer le répondeur de Clod au (1) 47 39 12 13. Le numéro 1 était génial, le second sera gigantesque. Que petite poussière d'octet dans la prairie protège tous les créateurs de fanzines sympa et qu'elle dirige leur route vers *Cent Pour Cent*. Nous attendons vos œuvres, et que les fanzines pleuvent. Hugh !

LE GAI TARE RAME VERS LE KO

Vous avez déjà dû entendre parler du gate-array, ce composant qui fait tout le secret du CPC. C'est le seul ship qu'Amstrad cache et dont les caractéristiques exactes sont enfermées au fin fond d'un abri anti-atomique en plein centre d'un champ de mines dont seul A. M. Sugar en personne a le plan. Bref, lorsqu'on veut savoir ce que cette petite boîte renferme, on se fait gentiment éjecter direction les fraises, de manière relativement peu délicate pour une partie charnue que je ne citerai pas. Si on ne connaît pas la composition intégrale et précise de ce tas de silicium, on sait tout de même plein de choses au niveau du software sur ce tableau-portail. En clair, et avant tout, il génère les interruptions du CPC 300 fois par seconde. Dans un sens, cela veut dire que le zaidkatreuvin se fait casser les bits toutes les 3,3 microsecondes. Vous comprendrez alors facilement que ce petit bonhomme refuse parfois de faire le moindre effort pour vous aider à débugger les programmes récalcitrants. Mais le petit composant dont nous parlons gère aussi la Ram, la Rom, le mode écran, les couleurs, la palette... Et j'en passe, sans quoi il passera en seize bits tant ses chevilles enfleront. Dans le cadre de cet article, nous allons aborder les manipulations en assembleur, parce que le Basic est laissé aux initiations de Poum. On ne va tout de même pas lui ôter le pain de la bouche ! Alors, je vous laisse avec le gai taré et sachez, à titre indicatif, que je n'exerce aucune ségrégation envers quoi que ce soit. Amen !

BIDOUILLARDS

PAS DE COQUILLES, UN PETIT COUP DANS LES BITS

Ce composant, situé sur le port &7Fxx, pilote tant de choses qu'il ne pourrait avoir assez de bits pour contrôler tout ce qu'il a à gérer. Comme les technicos hardos de chez Amstrad ne sont pas des greuloteux, ils ont décidé de se servir de deux bits pour sélectionner plusieurs commandes qui agiront sur des points différents selon la configuration choisie. Ces bits seront donc appelés par moi-même tout seul, les bits de contrôle (voilà un nom qu'il est joli !!!). Donc, les deux bits 6 et 7 de poids fort permettent de choisir quatre possibilités de commandes. Ces quatres codages nous donnent les configurations suivantes :

1/ Bit 7=0 et 6=0 : sélection du registre contenant le numéro d'encre. Quand en Basic, vous lancez une commande INK, le premier indique le numéro d'encre qui sera utilisé par le PEN. Eh bien là, c'est la même chose, sauf qu'il faudra procéder en deux temps, mais on va en causer plus tard.

2/ Bit 7=0 et 6=1 : sélection de l'encre à mettre dans le registre de palette validé par la commande ci-dessus suscitée. Ici, on peut dire qu'on agit sur le second paramètre de la commande INK. Ainsi, la couleur désirée (de 0 à 27) sera déposée dans le numéro d'encre précédemment validé.

3/ Bit 7=1 et 6=0 : commutations Roms, gestion du diviseur d'interruptions et du mode écran. Z'inquiétez pas, on va en causer plus loin.

4/ Bit 7=1 et 6=1 : encore des commutations, mais de Ram et sur 6128 cette fois. Pas mal, non ? On en cause plus tard, qu'on a dit, non mais alors.

LES COUPS ET LES DOULEURS

En Basic, pour gérer les couleurs et la palette, il suffit de faire un INK quelque chose, virgule quelque chose, et le tour est joué. Hep ! Je vois un petit malin dans le fond qui me dit que la commande INK peut prendre plus de deux paramètres. Bien entendu, mon p'tit bonhomme, mais faut pas oublier que c'est le Kernel (grand maître du CPC sans qui rien ne fonctionnerait), qui change les couleurs sous interruptions, et non pas le gai taré qui gère ce clignotement d'encre automatiquement. Donc, si vous voulez exécuter la commande INK 1,2 en assembleur, sans passer par les routines systèmes, il vous faudra procéder en plusieurs étapes, de la manière suivante, par exemple :

ORG #9000 ; programme commencer en 9000
ENT $; programme débuter ici
LD BC,#7F01 ; B pointer sur GA et C contient nx encre (6=7=0)
LD A,#41 ; A contient couleur (7=0 et 6=1)
OUT (C),C ; sélection du numéro d'encre
OUT (C),A ; affectation de la couleur à l'encre sélectionnée
RET ; c'est fifi nini.

Bon, à priori, et à postériori, pas de jaloux, il y en aura pour tout le monde, ce truc marche comme un camion tout neuf. Comment fonctionne cette routine ? Elémentaire mon cher Watson (va ouvrir). On fait pointer B sur le port 7F hexadécimal, qui donne sur le gate-array. Le registre C contient le numéro d'encre à sélectionner, c'est-à-dire que ses bits 6 et 7 sont à zéro, et que ses bits de 0 à 3 contiennent le numéro d'encre. Le registre A est initialisé avec le numéro de couleur à déposer dans l'encre choisie, donc son bit 6 est mis à un et son bit 7 est laissé à zéro. Vient alors le moment de sélectionner l'encre et d'y forcer la couleur par les deux OUT et l'affaire est close.

JE SUIS PAS DE SON BORD

Si vous voulez influencer le border, simple comme bonjour, il suffit de mettre le bit 4 de sélection d'encre à 1. Dans ce cas, et dans ce cas seulement, les bits 0 à 3 seront totalement négligés. Les bits de contrôle ont toujours la même configuration, ce qui évite de se casser la tête en tentant de se rappeler de dix mille manipulations différentes. Ainsi, un BORDER 5 s'écrira en assembleur :

ORG #9000 ; programme toujours commencer en 9000
ENT $; programme toujours débuter ici
LD BC,#7F10 ; B pointer sur GA et C contient l'ordre border
LD A,#45 ; A contient couleur (7=0 et 6=1), facile
OUT (C),C ; sélection du numéro d'encre comme d'habitude
OUT (C),A ; affectation de la couleur à l'encre sélectionnée
RET ; c'est fifi nini.

Un petit truc, lorsque vous vous amuserez avec cette routine, essayez de laisser le bit 5 à zéro, parce que je n'ai toujours pas compris à quoi il sert. Pour le coup, c'est un peu frustrant, mais que peut-on faire lorsque la science infuse (tilleul menthe) vous délaisse comme une vieille chaussette trouée ? Dans tous les cas, si des espions du GICAST (groupe d'intervention contre amstrad sugar trading) ont réussi à dérober les plans du gate-array, je vous supplie à genoux de me les envoyer le plus vite possible. Merci ! Le contraire sera puni d'une peine de décapitation précoce.

APUPLASS, L'HOMO-SAPIENS

Eh oui, j'ai encore plein d'aventures à vous raconter sur le brave gai taré, mais je vois que les signes libres dans cette page me manquent, alors je me sens obligé de vous laisser rêver encore un peu à toutes les possibilités qui restent à exploiter de ce composant qui est vraiment le cœur du CPC. Le mois prochain, nous allons parler des contrôles de modes, de mémoire morte ou vive, et du reste. Alors si vous nous êtes fidèles, vous savez ce qui vous reste à faire par Krom. Pour ne pas vous ennuyer plus avant, je vais retourner derrière mon clavier pour essayer de planter le bit 5.

Sined le gai luron



AS : ÇA C'EST

Encore une petite initiation à l'assembleur ! Cela ne va pas tarder à faire un an que nous tirlipotons le Z80 ensemble, et pour le mois prochain, vous aurez un petit train pour changer du train-train mensuel. Je voudrais juste que Poum me fasse la musique. Si ça marche, on va danser dans les chaumières.

Tout le monde connaît le CALL &BB5A, premier vecteur utilisé par tous et toutes (mes hommages mesdames et mesdemoiselles). Mais qui connaît vraiment le fonctionnement de cette routine ? Comme vous avez dû vous en apercevoir, la mémoire écran est organisée de façon étrange. Si vous ne vous rappelez pas cette disposition des lignes mémoires qui forment l'écran, reportez-vous au courrier des lecteurs de notre bon Franckie, paru il y a quelques mois. Dans tous les cas, et avant tout, nous allons vous rappeler les règles essentielles qui permettent de comprendre l'assembleur et le langage machine.

WOUALAUTAI, MAROLPA !

(Septh : "Mais j't'arol pas moi !") Ce furent les paroles du chef après mon explication sur ce qui va suivre (il est con ce chef, et encore, je dis con pour ne pas paraître vulgaire dans le cadre de ce magazine). Si on voulait faire une approche réelle de l'assembleur par le Basic, il faudrait prendre en considération les choses suivantes :

- Les seules instructions utilisables seraient PEEK, POKE, +, -, GOSUB, RETURN et GOTO, le tout avec un nombre de variables assez limité.
- Les variables sont obligatoirement des entiers de 8 ou 16 bits.
- Le Basic serait assez rapide pour piloter les périphériques.

Dans le cas où vous êtes capables de programmer en Basic avec ces seules instructions, aucun problème ne se pose pour vous, et vous avez l'autoroute des logiciels ouverte devant vous. Dans le cas contraire, essayez déjà de vous faire des petites manipulations d'écrans avec ce type de programmation. Affichages et déplacements peuvent ainsi être analysés et programmés sans risques de plantage, et le contenu d'une variable peut être analysé à tout moment. De plus, et c'est un super avantage, la touche Esc marche, et rien ne plante lamentablement. Bref, il est possible de réaliser un émulateur escargot, simplement conçu pour simplifier l'analyse et la compréhension. Essayez et vous verrez, il n'y a rien de mieux pour bricoler sans s'ennuyer.

QUOI DE NEUF : VECTEURS ?

Donc, comme promis, voici une petite description du fonctionnement du vecteur &BB5A qui sert autant qu'une paire de chaussures neuves trop petites. Comme vous le savez, il n'est possible d'accéder à l'écran que par des POKES et des OUT (mais si, on vous l'a dit dans les bidouilles). Donc, le simple fait d'afficher un caractère ne se fera pas en une seule étape.

Avant tout, il faut savoir dans quel mode est le CPC, car la mémoire écran ne réagit pas de la même manière selon qu'il est en mode 0, 1 ou 2. Un petit test est nécessaire pour savoir si le caractère doit être affiché ou interprété. Dans le cas d'une interprétation, la routine se branche sur les ordres graphiques correspondants. Ensuite, il faut calculer l'adresse où viendront les points représentant le caractère à positionner, selon les lignes et colonnes désirées. Cela fait, il faut aller chercher en Rom ou en Ram, selon que les matrices de caractères ont été modifiées ou non, les octets contenant les points à afficher. Ces données seront modifiées ou non, selon que le mode 2 est positionné ou pas. Enfin, si aucun scrolling n'est nécessaire, le caractère sera affiché ligne par ligne, avec des calculs pour les sauts dus à l'organisation de la mémoire écran. Pour finir, les variables contenant la ligne et la colonne suivante seront modifiées. La routine reviendra suivre le cours du programme comme si rien ne s'était passé.

Bref, vous pouvez vous imaginer qu'avec tout ce qu'il y a à faire, seulement avec des PEEKS, des POKES, des + et des -, il faut commencer à se casser la tête, si on ne veut pas s'embrouiller rapidement. Si je vous ai raconté ça, ce n'est pas pour vous décourager, loin de là mon idée, mais simplement pour que vous entrevoyiez le travail nécessaire à la mise en place d'un programme totalement en assembleur. La seule qualité demandée pour ce genre de programmation est la patience et la persévérence. Que les octets vous protègent !

LE VECTEUR SONNE TOUJOURS DEUX FOIS

Dans le cadre de nos initiations à l'assembleur, voici quelques vecteurs offerts gracieusement par toutes les grandes marques de machines à laver. Ces vecteurs sont appelables en assembleur après avoir chargé les registres avec les valeurs préconisées.

- CALL &BB5A : affiche à l'écran le caractère contenu dans l'accumulateur. Tous les registres sont préservés.
- CALL &BB06 : attend qu'un caractère soit tapé (aïe, pas sur la tête) au clavier, et renvoie son code Ascii dans A. Tous les registres sont préservés.
- CALL &BB09 : regarde si un caractère est disponible. Dans le cas où, au retour de l'appel, la retenue est positionnée, alors le caractère est dans A, sinon, tout est faux.
- CALL &BB24 : teste le joystick, et renvoie dans les registres A et H l'état du premier et dans L, l'état du second. La valeur renvoyée est la même que celle de l'instruction JOY.
- CALL &BB60 : donne le code Ascii situé à la position courante du curseur, s'il a été reconnu. Dans le cas où le caractère ne correspond pas à la matrice, la retenue est à zéro et tout est faux.
- CALL &BB6C : exécute un petit CLS bien de chez nous. Tous les registres sont modifiés.
- CALL &BB75 : positionne le curseur en ligne L et en colonne H. AF est modifié en plus de HL.
- CALL &BB78 : renvoie la position du curseur dans HL et le compteur de

COOL

lignes scrollées dans l'accumulateur.

- CALL &BB8A : positionne le curseur à l'écran.
- CALL &BB8D : enlève le curseur de l'écran.
- CALL &BB90 : positionne la couleur de l'encre pour les caractères. AF contient le PEN et HL est modifié.
- CALL &BB93 : lit la couleur de l'encre des caractères et la renvoie dans A.
- CALL &BB96 : positionne la couleur du fond (PEN dans A) en mode texte. AF et HL sont modifiés.
- CALL &BB99 : lit la couleur du fond et la renvoie dans l'accumulateur.
- CALL &BBA5 : lit la définition du caractère dont le code Ascii est dans A et fait pointer HL sur son adresse. S'il faut commuter la Rom, le carry est faux. Dans le cas contraire, la retenue est positionnée et la matrice est alors en Ram. Tous les registres sont modifiés.
- CALL &BBA8 : redéfinit le caractère contenu dans A avec la matrice pointée par HL. Si le caractère est redéfinissable, la retenue est positionnée. Tous les registres sont modifiés.

Voilà qui clôt cette liste primaire des vecteurs utilisables en mode texte. Nous verrons les suivants le mois prochain, dans le petit train.

EN VOITURE, SIMONE

Je veille personnellement à ce que notre petit train parte bien le mois prochain dans les campagnes vidéo de notre fabuleux CPC. En vous souhaitant de passer de bons moments de programmation en machines, je vous salue bien bas, mes seigneurs des temps modernes. Que le silicium magique vous protège.

Sined le Miss-tique



Comme promis le mois passé, nous allons tout en douceur caresser la gestion des déplacements des jeux d'aventures. Dans cette ribrique, je vous le signale (au fluor, bien sûr), nous aborderons tous vos problèmes de programmation de jeux d'aventures, même ceux auxquels je n'ai pas encore pensé.

Le mois dernier, nous avons vu comment créer un plan de jeu d'aventures. Nous avons pris également comme convention que le numéro de la case dans laquelle se déplacerait le joueur porterait le nom "CASE", et que toutes les cases du jeu (même si elles se voisinaient) ne communiqueraient pas toutes entre elles. Prenons ensemble notre souffle, car nous allons voir

FIN DE LA RECRE, AU BOULOT

Chaque case porte un numéro (tu l'as déjà dit) qui est attribué à la variable CASE. Nous allons créer pour les déplacements, un tableau que l'on appellera NSEO. Etant donné que, sur mon plan j'ai trente cases, il y aura NSEO(1), NSEO(2)... NSEO(30).

Accrochez-vous. Nous allons calculer la valeur des variables NSEO grâce à un principe fort utilisé en assembleur. Si l'accès au nord est possible, je lui ajoute 1, si l'accès au sud est possible, je lui ajoute 2, pour l'est j'ajoute 4 et enfin pour l'ouest on ajoute 8. Un petit exemple éclaircira vos petites lanternes ternes :

comment faire digérer tout cela au CPC.

PETIT RAPPEL NON ILLUSTRE

Cette rubrique ne s'adressant pas qu'aux fous de la programmation sur CPC, j'envisage donc la possibilité qu'il y ait, parmi nos lecteurs adorés, quelques-uns qui ne savent pas très bien ce qu'est un tableau. Pour les autres, cinq minutes de récré. Les tableaux sont tout simplement de bêtes variables, de types réels ou entiers avec, en prime, un indice, ce qui permet d'avoir une liste de variables portant toutes le même nom. Par exemple A(1), A(2), A(3), etc. Dans ce cas, le nom en commun étant A, il suffit de changer l'indice pour adresser une autre variable. Attention, si l'indice qui se trouve entre parenthèses est supérieur à 10 il faudra, avant d'utiliser ce tableau, déclarer la valeur maximale à atteindre (ce que l'on nomme dans notre jargon informatique "dimensionner un tableau"), à travers l'instruction Basic DIM.

La case n°19 de mon plan, qui est la "Place de Domont" a trois accès possibles (nord, sud et est). Donc NSEO(19)=1+2+4=7. De même pour la case 10 : NSEO(10)=1+2=3. Sans vous tromper, vous calculez toutes les valeurs NSEO (même les cases qui n'existent pas, égales à 0). Si vous avez 34 cases, vous obtenez, si mes calculs sont bons, 34 valeurs qui seront stockées sous forme de DATAS et lues par une boucle FOR-NEXT.

```
10 '
20 ' écriture et lecture des valeurs
   NSEO
30 '
40 DATA 0,2,2,2,0,0,2,7,15,15,10,0,3,1,1
50 DATA
   7,15,8,7,14,12,13,13,10,1,1,0,0,4,9
60 '
70 DIM CASE(30):RESTORE 40
80 FOR I=1 TO 30:READ
   NSEO(I):NEXT I
90 '
```

Il va de soi que la première valeur écrite dans les DATAS correspond à la case n°1, que la deuxième correspond à la case n°2 et ainsi de suite, et que le nombre de valeurs ainsi écrites est égal au nombre de colonnes qui multiplient le nombre de rangées (30 dans notre exemple).

JE PASSE, JE PASSE PAS

Je sens que vous vous demandez ce qui se prépare depuis tout à l'heure, je vous répondrai que, désormais, nous pouvons, à n'importe quel moment, savoir si le joueur peut aller dans une direction quelconque (si, si). Comment ? C'est tout simple : le joueur se trouve en case CASE, qui va de 1 à 30 ; pour cette case, il y a la valeur NSEO(CASE) qui est égale à dieu sait quoi.

Si NSEO(CASE) AND 1 <> 0 le nord est accessible.

Si NSEO(CASE) AND 2 <> 0 le sud est accessible.

Si NSEO(CASE) AND 4 <> 0 l'est est accessible.

SI NSEO(CASE) AND 8 <> 0 l'ouest est accessible.

C'est aussi simple que ça et, en plus, ça marche. Faites quelques essais pour vous en rendre compte vous-même. Prenez la valeur 14, par exemple, qui est la somme de 2+4+8, ce qui veut dire que l'on peut aller partout sauf au nord. Vérifions :

14 AND 1 = 0, ensuite 14 AND 2 = 2 et 14 AND 4 = 4, pour finir 14 AND 8 = 8. Seul le nord rend la valeur 0.

Dans votre programme, vous pourrez ainsi gérer tous les déplacements. Le joueur donne l'ordre à l'ordinateur d'aller à l'ouest (nous verrons plus tard comment). Si NSEO(CASE) <> 0, il pourra le faire et, en plus, on modifiera la valeur de CASE en lui retranchant la valeur 1 (voir le mois précédent).

DIS-NOUS TOUT

Je parie que vous connaissez tous Ghosts & Goblins sur la version bor-

AVANT TOUT (II)

ne d'arcade, ainsi que son adaptation sur CPC. Mais connaissez-vous sa suite, Goules & Ghosts ? Non ? Notre très cher ami, j'ai nommé l'infâme, l'horrible, le terrifiant et, n'empêche, le tout doux Frank Einstein, lui, le connaît par cœur. Il est beau, même très beau (le jeu, pas Frank). Non, je ne saute pas du coq à l'âne, mais dans ce jeu, il y a des endroits où, des fois, on passe et plus tard, ou plutôt, on ne passe pas (plus). Ça peut vous arriver également dans votre jeu d'aventures. Vous vous rappelez les barrières, les murs que l'on peut casser, ou une porte qui se ferme (ou s'ouvre me crie Lanisette... l'ami Septh), cela implique une modification éventuelle de la valeur NSEO(CASE).

Pour cela, nous utiliserons une autre opération logique M. Spoke, le OR.

Pour ouvrir le nord : NSEO(CASE) = NSEO(CASE) OR 1.

Pour ouvrir le sud : NSEO(CASE) = NSEO(CASE) OR 2.

Pour ourvir l'est : NSEO(CASE) = NSEO(CASE) OR 4.

Pour l'ouest enfin : NSEO(CASE) = NSEO(CASE) OR 8.

Vérifions : je suis dans une case dont le nord et le sud sont bloqués, sa valeur est de 8+4, donc 12 ; je veux rendre le sud accessible, parce que le joueur a ouvert une porte qui était au sud, j'effectue un OR 2 sur NSEO(CASE) : 12 OR 2 = 14 qui correspond bien à 2+4+8 et le nord reste toujours bloqué.

ALAIN VERSE

Il serait vraiment trop injuste de pouvoir ouvrir une direction sans pour autant avoir la possiblité de la fermer. Si le mur du tunnel dans lequel j'erre s'écroule et que, par miracle, je ne mourus pas, je ne pourrai plus aller au nord d'où je venais, et le programme doit etre capable de bloquer l'accès nord.

XOR vous connaissez ? Mais non, Setph, pas le bridé en armure... Il a chaud Septh (oh qu'elle est bonne). Le XOR que l'on trouve dans le manuel à la page... euh... chais pu : c'est une opération logique qui est moins connue des Basiciens que les AND et OR et qui va nous venir en aide.

Pour fermer le nord : NSEO(CASE) = NSEO(CASE) XOR 1.

Vous voulez vraiment la suite ? OK !

Pour fermer le sud : NSEO(CASE) = NSEO(CASE) XOR 2.

Pour fermer l'est : NSEO(CASE) = NSEO(CASE) XOR 4.

C'est exactement la tactique employée, il y a de cela quelques années en Allemagne...

Pour fermer l'ouest : NSEO(CASE) = NSEO(CASE) XOR 8.

RESUMONS EN CŒUR

Pour la gestion des déplacements, nous utiliserons les trois opérations logiques, AND, OR et XOR.

Pour tester une ouverture éventuelle : NSEO(CASE) AND 1,2,4 ou 8 doit être différent de 0.

Pour une ouverture : NSEO(CASE) = NSEO(CASE) OR 1,2,4 ou 8.

Pour une fermeture : NSEO(CASE) = NSEO(CASE) XOR 1,2,4 ou 8.

Le mois prochain, tenez-vous bien, nous verrons comment écrire un analyseur de syntaxe, capable d'établir un dialogue entre le joueur et l'ordinateur. Ecrit en Basic, il vous permettra une saisie très souple, avec l'acceptation éventuelle de fautes d'orthographe. En attendant, je vous conseille de bien comprendre, malgré sa simplicité apparente, ce dont nous avons parlé ce mois-ci. Et s'il vous reste un peu de temps libre entre les courses et le ménage, vous pourrez commencer à préparer votre liste de verbes qui sera utilisée par l'analyseur de syntaxe.

Notez que, dans cette suite d'articles, il y aura très souvent des petits listings ou bouts de programmes. Si vous voulez les utiliser tels quels, sauvegardez-les un par un sur une disquette, ceci afin de pouvoir les renommer, pour qu'il n'y ait pas de problèmes de saut et d'adressage (GOTO, GOSUB, RESTORE), et ensuite les reunir par des MERGE pour former votre programme principal.

Il se fait tard, le cours de mes idées vient d'être perturbé par Joe Satriani, qui est en train de faire des plans super grateux du type bliii blabla bla bla sur le walkman de Sined, qui, selon lui, est un homme qui joue avec son cœur (super propre, béton, génial)... Ce qui ne m'empêchera pas de vous dire que les meilleurs sont bel et bien Saga et Pretty Maid, sans oublier les premiers Yes et les excellents Emerson, Lake & Palmer (Ja pas d'accord : ND Sined) "mais si, Sined, c'est béton", (Septh), "ouais, c'est pas mal" (Lipfy), "ch'connais pas" (Agnès).

NDA : Snif ! Snif ! Je me sens seul dans ce monde où les goûts, comme les idées, divergent vers des galaxies distantes de milliers d'années lumière. Heureusement, il me reste la douce chaleur des paroles de mon fidèle ami Amousse : "seule compte dans ce bas monde la réalité, qui ne peut être que celle sur laquelle est basée ta vie". Voyez-vous !

POUM



SUPERMAM





Il existe deux façons de jouer à Superman. La première consiste à mettre son pyjama bleu, d'arracher le rideau rouge du salon et de se le nouer autour du cou, puis de se jeter du septième étage de son immeuble en brandissant un poing vengeur... La deuxième, c'est cette adaptation sur CPC des aventures de "l'homme d'acier". Moins palpitant, c'est sûr, mais au moins, on peut y jouer plusieurs fois !

Une série de tremblements de terre et d'éruptions volcaniques sont en train de bouleverser dangereusement notre planète. Nul doute, c'est le fait des forces démoniaques de Darkseid, contre lesquelles seul Superman est en mesure de lutter. Le professeur Corwin, chargé d'étudier cette catastrophe surnaturelle, l'appelle donc à la rescousse...

LA JOURNEE D'UN SUPER HEROS

Comme tout le monde le sait, c'est dur d'être un héros de ce côté-ci de la planète. Volant à tire-d'aile vers les laboratoires STAR, où l'attend le professeur, Superman ne fait pas exception à la règle. Le voilà assailli par les monstres de Darkseid (on dirait des chauves-souris), qu'il doit éliminer à l'aide de sa vision thermique et de son super coup de poing. Pour cela, il faut sélectionner l'icône correspondante avec la touche Enter et tirer lorsque le monstre entre dans le viseur. L'action est vue de dos : au loin, les laboratoires ne semblent pas se rapprocher... Enfin arrivé, Superman se voit confier la délicate mission d'escorter la navette du professeur jusqu'au satellite des labos, à quelques années-lumière de la Terre. "Pas d'blèmes", se dit-il, ne sachant pas que le voyage s'effectue sous une pluie d'astéroïdes et de kryptonites qu'il lui faudra désintégrer. A l'intérieur du satellite, changement de décors : notre ami volant, vu de côté, traverse les couloirs qui le séparent de la salle de contrôle , détruisant ça et là les robots ennemis indésirables. Souvenez-vous que Superman dipose de quatre pouvoirs : vision thermique, vision téléscopique, super force et super souffle. La suite des événements n'est qu'une répétition des niveaux précédents, avec quelques variantes sur le thème... C'est dur d'être un héros !

GRAS DU BIDE ?

Voilà un an que nous avons fêté le cinquantième anniversaire de Superman (*Amstrad CPC* n°3). L'article élogieux soulignait l'absence de vieillissement chez ce surhomme, toujours plus grand, toujours plus fort. Le soft tarit quelque peu cette image en nous présentant un Superman loin d'être au mieux de sa forme physique, voire un peu lent dans ses déplacements. Son super souffle ressemble à une toux de vieillard malingre et son super coup de poing ne rivalise pas avec celui de Mike Tyson. Vous avez compris, les graphismes et l'animation de ce soft laissent à désirer, mais ce n'est pas une raison pour vous défenestrer ce week-end !

SOISOC

SUPERMAN de TYNE SOFT
Distribué par UBI SOFT
K7 : 95 F
Disk : 145 F

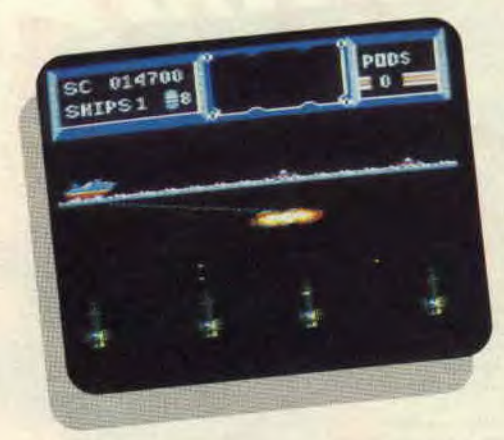
Graphisme :	60 %
Son :	40 %
Animation :	60 %
Difficulté :	75 %
Richesse :	60 %
Scénario :	65 %
Ergonomie :	55 %
Notice :	75 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	50 %



THE DEEP

73%

The Deep, ce sont les profondeurs abyssales, déluge de fer et de feu pour combat marin. Un jeu mignon tout plein, relaxant, qui permet de se prendre pour le capitaine Nemo aux commandes d'un bateau destructeur. Rien de révolutionnaire, mais du plaisir pour tous les amateurs de jeux d'arcade simples et efficaces.







20 000 LIEUX SOUS LES MERS

Explications : vous pilotez un bateau qui se déplace sur un scrolling horizontal. L'écran donne une vue des fonds marins, et donc des ennemis qui s'y trouvent. Le but du jeu est d'obtenir des Pods, qui permettent de changer le vaisseau en sous-marin, et ainsi de chercher, au fond de la mer, un bonus (sorte de disquette jaune et rouge) obligatoire pour progresser. Attention, les jeux les plus simples ne sont pas forcément les pires.

L'ANNEE DES MEDUSES

Ben oui, ça a l'air tout bête, le jeu ne va pas chercher midi à quatorze heures, comme on dit chez moi. Pourtant, on marche à fond, et on devient vite accro à The Deep, que l'on soit novice ou totalement aguerri aux jeux d'arcade sur CPC. Le jeu rappelle d'ailleurs les premières bornes d'arcade, à l'époque préhistorique de Space Invaders. Certains de ces ancêtres étant devenus des classiques, malgré leur style rudimentaire. Tout cela pour dire que The Deep, comme Styx ou Donkey Kong, est captivant au-delà des modes et des révolutions techniques.

LE ZOO DE L'ATLANTIDE

Au-dessous de votre navire, donc, grouille une multitude d'engins ennemis, sous-marins en formation serrée larguant des mines en surface, méduses d'acier montant à l'air libre, ou vaisseaux gigantesques ornés de têtes de mort. Lorsque certains ennemis sont touchés pas vos bombes (envoyées verticalement), un drapeau remonte en surface, appelant un hélicoptère ami distributeur d'armes spéciales et, surtout, de pods. Qu'est-ce qu'un pods ? un bonus changeant votre bateau en sous-marin, ce qui permet d'aller chercher l'objet dont je vous parlais il y a un instant. Sans cet objet, impossible d'avancer dans le jeu, et donc d'accéder aux nombreux niveaux. Ce qui serait dommage, vu les superbes graphismes marins qui vous y attendent. Un véritable bestiaire de l'Atlantide.



TUE LA PIEUVRE GEANTE !

Entre chaque niveau, le joueur a droit a de petites récréations. Un combat très David et Goliath : votre vaisseau, frêle, mais au tir meurtrier, contre un énorme navire/mammouth écrasant tout sur son passage ; et un tir d'adresse de protection des navires alliés. C'est pas évident, mais on décompresse, en attendant l'attaque massive suivante. Les niveaux se suivent d'ailleurs sans changements majeurs, excepté la difficulté croissante, et les graphismes de plus en plus délirants, bien que très simples. Tant mieux, pourquoi changer une bonne formule ? Pour finir, laissez-moi vous donner un conseil : débrouillez-vous pour tester The Deep une bonne demi-heure chez votre revendeur avant de vous décider à l'acheter. Ne vous fiez pas à un simple coup d'œil.

Matt MURDOCK

THE DEEP de US GOLD
Distribué par SFMI
K7 : 95 F
Disk : 145 F

Graphisme :	70 %
Son :	60 %
Animation :	65 %
Difficulté :	90 %
Richesse :	75 %
Scénario :	65 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	—
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	85 %



SUPERTRUX

65%

Des courses de voitures, avions, montgolfiéres, et j'en passe, l'ont sillonnée de long en large. Néanmoins, l'Europe réclame de nouvelles sensations fortes. Ainsi est née une course de camions monstrueuse et démente, le Trophée Supertrux, qui vous met entre les mains un engin de 30 tonnes.



L'information vient de tomber. "Une course de camions ? Pourquoi pas ?" vous dites-vous, finissant d'une traite votre cannette de bière. Aprés tout, on ne vous appelle pas "avale-kilomètres" pour rien. Aussi, c'est confiant en vos capacités de routier que vous décidez de vous inscrire, sans même avoir pris soin de vous informer sur ce qui vous attendait.

LE PARCOURS DU ROUTIER ERRANT

Le but de la course est en fait de rallier neuf villes d'Europe suivant un parcours qui s'inscrit sur la page de présentation (de Londres à Athénes en passant par Paris, Bruxelles, etc.). Evidemment, vous devrez effectuer cette course en un minimum de temps et en essayant de prendre le moins de "beignes" possibles. Car, 30 tonnes de métal roulant à 125 km/h (vitesse maxi) ça fait mal, très mal, surtout quand ça rencontre un obstacle. Aussi devrez-vous éviter, avec dextérité, tout ce qui se présentera à vous, et cela, aussi bien sur la route que sur les côtés. Car rentrer dans un des camions adverses fait aussi mal que rentrer dans un des nombreux panneaux publicitaires qui se trouvent tout le long du parcours. (Quoique le panneau vous l'éclatez, alors que le camion ennemi, lui, reste intact.)
Mais ce n'est pas tout, non non non. Vous ne roulerez pas, comme vous devez vous en doutez, sur une perpétuelle ligne droite: virages vicieux et bosses multiples gêneront votre conduite, mettant à dure épreuve vos nerfs de routier, entraîné, certes, mais tout de même... Gagner le Trophée Supertrux, objet de désir de tout participant à la course, ne sera, en tout cas, pas une mince affaire.

UN CAMION EN BETON

A peine la "bête" avance-t-elle, que la sensation de vitesse se fait sentir (les 100 km/h en moins de 5 secondes).



Les bandes, les arbres et les panneaux qui défilent en sont la preuve. Les bosses que vous ne manquerez pas de passer vous feront découvrir un "suivi-de-route" complètement génial. (Cette astuce de programmation n'est néanmoins pas nouvelle car déjà présente dans Enduro Racer.) Les graphismes sont dans l'ensemble assez réussis quoiqu'un peu fouillis, enfin bon... Les décors de fond, qui changent selon la ville dans laquelle vous vous trouvez, vous accompagneront lors de vos virages d'une façon quelque peu saccadée. Quant à la manœuvre du camion, elle peut paraître légèrement imprécise au début mais on s'y fait vite. Tous ces petits défauts sont pardonnables. En revanche, je serai plus sévére quant à la musique et aux sons en général. Jas C. Brooke, qui a écrit les deux superbes musiques de Savage, aurait pu faire beaucoup mieux, j'en suis sûr.
Chris, pas routier mais sympa

SUPERTRUX de ELITE
Distribué par UBI SOFT
Prix : n.c.

Graphisme :	75 %
Son :	55 %
Animation :	75 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	60 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	50 %
Longévité :	50 %
Rhaa/Lovely :	60 %
Note :	65 %



BOB MORANE

65%





Bob Morane, héros né de l'imagination d'Henri Vernes, connut de beaux jours... en librairie. Malheureusement, son adaptation sur micro n'a pas été des plus heureuses, du moins pour les trois premiers volets de la série. Ce nouvel épisode sauvera-t-il Bob micro de la médiocrité (que dis-je, de la nullité) absolue ? Pas sûr.

Après la jungle, le Moyen Age et l'espace, Bob se retrouve au nord du Pacifique, l'Ombre jaune ayant choisi le Grand Bleu comme lieu de villégiature. Dur métier que celui de héros, il faut savoir s'adapter à toutes les situations.

MON ENNEMI D'ENFANCE

L'Ombre jaune a encore frappé en construisant des bases sous-marines destinées à fabriquer de robots-tueurs (ouh, j'ai peur !) dont le but principal et maléfique serait d'écraser le Monde Libre et d'instaurer la dictature de M. Ming. Heureusement, Bob Morane, vous qui considérez l'Ombre jaune comme une vieille connaissance, vous êtes là. Toujours beau, toujours jeune (faut pouvoir d'puis l'temps) et, bien entendu, toujours fort.

Votre mission consiste à détruire ces fameuses bases, en déposant des bombes sur les connexions qui relient les bases entre elles. Les bases ainsi isolées et ne recevant par conséquent plus d'énergie se détruiront. Le but étant, bien sûr, d'anéantir toutes les bases.

Mais ce ne sera pas chose facile, car de nombreux "inconvénients" vous barreront la route. Entre les requins qui viendront vous chatouiller les palmes lors de vos poses de bombes, les rochers que vous devrez habilement éviter lors de vos déplacements et les flotilles de sous-marins ennemis qui ne manqueront pas de vouloir vous faire la peau, vous aurez fort à faire. Quelques points positifs néanmoins : des bases amies qui vous permettront de vous ravitailler en énergie et en oxygène, et des leurres qui auront pour effet de tromper l'ennemi, vous tireront quelquefois de situations délicates.

Pas possible, voilà que, maintenant, les hommes de l'Ombre jaune se mettent à reconstruire les bases que vous avez si habilement fait sauter. Ce n'est pas parce que vous avez laissé Bill Balantine au vestiaire, avec mon costume sport, que vous vous laisserez faire. Vous vous retrouvez flottant entre deux eaux, avec pour camarades de plongée des dacoïts, complètement drogués, fonçant sur vous qui chevauchez des scooters sous-marins. Mais Bob Morane sera toujours Bob Morane et, comme d'habitude, il a prévu le coup. Vous sortez votre fusil sous-marin et commencez à décharger vos pruneaux. Il faudra d'ailleurs garder cette recette, les cuisses d'homme-grenouille aux pruneaux, ça ne doit pas être mauvais. Bon, vous avez déjà connu des aventures plus affligeantes que celle-ci, mais on ne peut pas dire que, cette fois-ci encore, l'Ombre jaune vous aura permis de vous éclater follement sur un soft délirant. Un jeu qui nous montre bien que l'on peut toujours mieux faire. D'ailleurs, la prochaine fois, il faudra peut-être faire mieux, si Infogrames veut séduire définitivement un public toujours à l'affût du jeu qui tue.

BOB MORANE OCEAN
de INFOGRAMES
Prix : n.c.

Graphisme :	70 %
Son :	60 %
Animation :	60 %
Difficulté :	60 %
Richesse :	70 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	60 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	55 %

BALADE AU PAYS DE PAC MAN... 72%

Ouille, ouille, ouille, vous entends-je penser. Encore un dérivé de Pac-Man ? Que nenni, si le héros de ce jeu est bel et bien cette petite boule jaune sympathique, si des fantômes rôdent un peu partout (voire partout un peu), il ne s'agit en aucune manière d'un labyrinthe avec bonus à manger et toutes ces sortes de choses...

Pour être plus précis, Pac Land est l'adaptation sur micro du dessin animé du même nom, dont on pouvait naguère encore voire les nombreux et hilarants (de la baltique, ouarf, elle est bien bonne) épisodes à la télévision. Comment, vous ne vous en souvenez pas ? N'avez-vous donc jamais regardé ce chef-d'œuvre de la débilité enfantine qu'était "Récré-A2" ? N'avez-vous donc jamais ri à la simple vue du nez de Dorothée, que le dessinateur Cabu s'amusait à croquer avec passion et moquerie ? N'avez vous donc jamais prié Dieu que Corbier devienne muet, ou qu'il se trouve un auteur valable pour écrire les textes de ses chansons ?

AREUH, AREUH

Attention, Pac Land est un jeu destiné *aux enfants. Oui, je sais, ce terme est* assez large, et peut englober, dans certains cas, un échantillon assez important de la population (ne dit-on pas : "les enfants de sept à soixante dix-sept ans" ?). Entendez-le donc ici au sens propre : Pac Land est un jeu destiné *aux enfants de moins de 10 ans.*

En gros, il s'agit de faire avancer Packy (c'est son petit surnom) dans le pays de Pac Land, à la recherche de je-ne-sais-quoi, et que même si je le savais je ne vous le dirais pas. Ce qui est sûr, c'est qu'il doit rechercher quelque chose, sinon le temps ne serait pas limité. Car figurez-vous que pour être limité, il est limité. En bas de l'écran, de petites boules jaunes, genre Pac Man miniature, décomptent le temps qui s'écoule, c'est cool. On peut heureusement faire en sorte de retarder l'échéance du fatal "time out" en attrapant de-ci de-là quelques cerises régénératrices apparaissant au fur et à mesure de la progression de notre héros.

Il faut, en plus, pour finir un tableau, éviter moult pièges, franchir des dizaines d'obstacles, risquer sans cesse sa vie au dessus des précipices béants de Pac Land. C'est dur d'être un héros...

LE FANTOME DE L'EAU PAIERA

Que serait Pac Man sans ses fantômes, je vous le demande. Il était donc normal de voir ces petites bébêtes jouer leur rôle de poursuivants. Ce qui est plus étonnant par contre, c'est de les voir se balader soit en voiture, soit en avion. Que voulez-vous, on n'arrête pas le progrès.

Et que peut donc faire Packy pour les éviter ? Deux solutions s'offrent à lui : soit il leur saute par dessus, soit il espère trouver bientôt une grosse pastille de Pac Gomme, qui lui permettra de les dévorer tout cru. Bon appétit !

Franchement, nous à la rédaction, on s'est bien marré avec ce Pac Land. Bon, bien sûr, les graphismes sont un peu "niais" (voyez la photo, vous comprendrez), mais ils sont très fidèles au dessin animé (qui, lui aussi, est assez niais). Encore une fois, voyez "Récré-A2", vous comprendrez aussi. La musique qui accompagne cette héroïque épopée est également fidèlement adaptée et, de fait, assez rigolote. Bon, évidemment, l'intérêt du jeu n'atteint pas des sommets en la matière, mais les plus jeunes s'amuseront bien avec. A quand Candy et Goldorak sur CPC ?

Septh

Pac Land de Quicksilva

Graphisme :	70 %
Son :	80 %
Animation :	70 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	80 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	90 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	90 %









SDI

76%

Pour les petits nouveaux qui n'ont pas lu le dernier numéro, je rappellerai une dernière fois que SDI est l'appellation anglaise de ce que nos stratèges politico-militaires nomment l'Initiative de défense stratégique. Bon, j'espère que vous vous êtes bien collé ça dans le crâne car je n'y reviendrai plus.

Eh oui, le mois dernier, nous vous avions fait une grande préview d'une page, cette fois-ci, nous vous faisons un petit test d'une page, j'espère que vous êtes content. Ce que je peux vous dire, c'est que le jeu nous tient toujours en haleine. Je devrais même dire en alerte.

CIEL, DES MISSILES

Toujours aux commandes de mon petit satellite, j'observe le ciel étoilé. Les nouvelles technologies ont permis à nos savants de créer un véritable barrage contre les vagues de missiles soviétiques. Ces derniers temps, les relations internationales se tendant, nous avons tous été mis en alerte. Bien sûr, nous dirigeons les satellites d'une base spatiale située sur la Lune. Vous ne voulez tout de même pas qu'ils nous fassent monter dans leur tas de ferraille et nous décongèlent à distance le moment venu, pour diriger ces petites merveilles issues des progrès de la science sans conscience.



CIEL, DES CHASSEURS

Le fait d'être extérieur à ma machine me rassure. Si vous voyiez ce qui lui arrive dessus, il y a longtemps que, pour ma part, j'aurais branché mes petits moteurs auxiliaires et que je serais rentré me coucher. Si, effectivement, les moteurs auxiliaires se mettent en branle, ce n'est pas pour fuir mais pour mieux appréhender les missiles ennemis et, surtout, pour se protéger des chasseurs de satellites, qui ne tardent pas à se manifester. Mais se protéger n'est pas tout. Comme dit le vieil adage "un bon ennemi est un ennemi mort", ne pas le laisser sortir de mon champ de vision fait aussi partie de ma mission. La première vague de missiles vient de la droite, mais comme ils ne veulent pas faire de politique, cela change à chaque tableau, un coup à gauche, un coup en bas et même, et là je ne rigole pas, certains viennent d'en haut. On a beau dire que tout ce qui tombe du ciel est béni, il y a des limites.

CIEL, DES BONUS

Comme tout bon soldat, les satellites ont besoin de bonus. Le bonus, c'est la carotte du joueur, tout le monde le sait. En tirant sur certains satellites, des compartiments se décrochent. Il faut alors passer dessus pour les récupérer. Avec un peu d'habileté, vous pouvez vous retrouver avec un double viseur, une puissance de feu accrue ou une plus grande rapidité de déplacement. Malgré cela, il arrive, le nombre d'heures de veille aidant, que l'on laisse filer un missile ou un chasseur. Qu'importe, c'est alors que la seconde barrière de satellites entre en jeu. Cette fois vous êtes directement visé, alors pas de quartier. En détruisant le maximum de têtes nucléaires, vous augmenterez et votre score et votre chance de continuer la lutte. Un bon petit jeu d'arcade qui amusera surtout les ennemis de la stratégie.

SDI de ACTIVISION
Distribué par UBI SOFT
K7 : 119 F
Disk : 169 F



Graphisme :	80 %
Son :	85 %
Animation :	85 %
Difficulté :	85 %
Richesse :	70 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	50 %
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	80 %

LED STORM

65%





C'est une constante, aussi bien dans la réalité que dans les jeux, neuf fois sur dix, les voitures de sport, qui sont supposées aller très vite, sont rouges. Allez savoir pourquoi ? Il faudrait que je pose la question à un psychologue. Il doit y avoir quelque chose là-dessous. Toujours est-il que le petit bolide que vous allez piloter dans Led Storm est rouge. Serait-ce le fruit du hasard ?

Evidemment non. Autant vous prévenir tout de suite, la principale qualité de Led Storm réside dans son scrolling vertical très rapide. Le scénario est simple, Led est une course hypercompétitive où vous tiendrez les commandes d'un véhicule futuriste équipé de turbos lasers qui vous donneront une puissance maximale, ainsi que la possibilité de voler. Vous devrez parcourir neuf niveaux, traversant des villes sur des ponts suspendus, des tunnels, des déserts, et des vallées. Au début de chaque niveau, une carte vous indique l'itinéraire que vous devrez suivre pour arriver à l'étape suivante. Voilà pour la théorie, passons à la pratique tac...

UNE COURSE CONTRE LA MONTRE

Nous voilà sur la ligne de départ. Droit devant, la route, en dessous, la ville. Effectivement, le premier tableau se déroule sur un pont suspendu. Une petite voiture minable vient se placer à vos côtés et c'est parti. Pied au plancher, vous vous apercevez que l'espèce de tacot qui se trouvait près de vous deux secondes auparavant est loin derrière. Vous allez beaucoup plus vite que lui. Mort de rire, vous vous moquez de cet escargot des routes quand, soudain, c'est le crash. Eh oui, ces voitures plus lentes que vous ne sont pas là pour vous tirer la bourre, ce serait trop simple. En fait, elles font office de chicanes mobiles. Une seule solution pour les éviter, avoir des réflexes à toute épreuve et slalomer entre elles. Vous reprenez la route et observez des espèces de petits avions porteurs d'un drapeau où est inscrit un "E". En grand habitué des jeux, vous en concluez qu'il s'agit de bonus d'énergie. Vous enclenchez le turbo et faites un bond au-dessus de la route et, dans le même mouvement, vous raflez le bonus. Et hop là, les deux doigts dans le nez... La suite du jeu est taillée dans le même tonneau. De-ci, de-là, vous ramassez un bidon d'essence, des camions viennent vous barrer la route, des tremplins vous projettent dans les airs, bref, tout l'attirail du parfait jeu d'arcade... Mais, il y a un mais...

AIE! AIE! AIE!

Hou la la les graphismes ! Regardez les photos et dites-moi ce que vous en pensez. Moi, je ne les trouve même pas vilains, on dirait plutôt qu'ils ne sont pas finis, bâclés quoi. Et c'est vraiment dommage car le scrolling, sans être génial, donnait une chouette impression de vitesse. Pourtant d'habitude je ne suis pas très regardant sur la qualité des dessins, mais là ça gâche vraiment le plaisir. Dommage.

Pierre qui roule

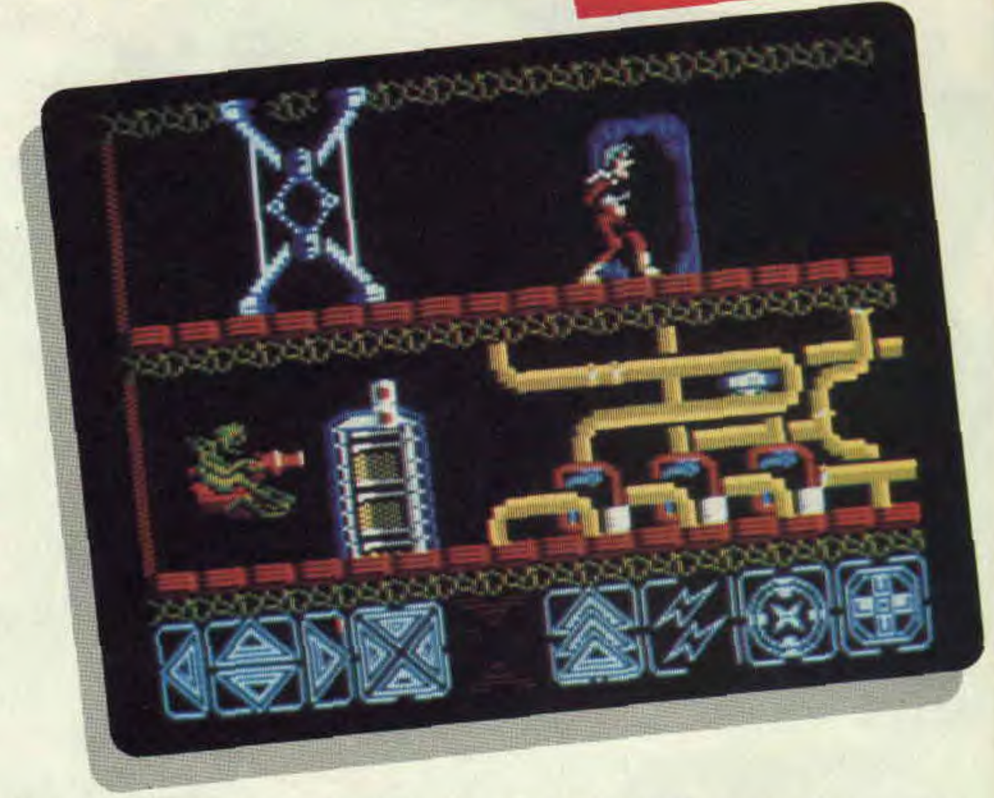
LED STORM de CAPCOM
Distribué par S.F.M.I
K7 : 99 F
Disk : 149 F

Graphisme :	40 %
Son :	60 %
Animation :	75 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	75 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	70 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	50 %



OBLITERATOR 71%

Méga-succès sur seize bits, Obliterator vient d'arriver sur nos vaillants CPC. En découvrant son adaptation, je peux d'ores et déjà dire un mot : aie !



Le doyen de la Fédération réclame votre aide. Ou plutôt, il l'exige, car vous n'avez pas vraiment le choix. Vous êtes le seul capable de mener à terme cette mission et vous l'accomplirez. Vous avez déjà prouvé votre valeur en vous tirant des situations les plus périlleuses, en remplissant des missions pourtant vouées à l'avance à un ratage complet. Chaque fois, vous avez réussi à vous en sortir, tenant constamment la mort en échec. Mais ce n'est pas un hasard. C'est dû au fait que vous êtes le dernier membre d'une force d'élite peu commune : le dernier Obliterator, LA machine de combat humaine.

LES FAITS

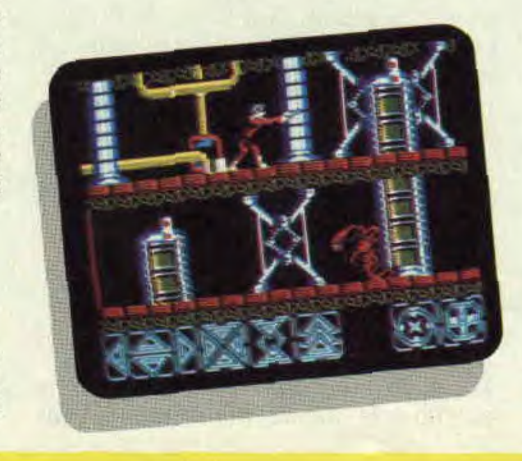
La flotte intergalactique de la Fédération, pourtant estimée comme la plus puissante de la galaxie, ne peut repousser l'avance d'un énorme et apparemment indestructible vaisseau extra terrestre, dont la présence est une menace grandissante pour la Terre.

VOTRE MISSION

Vous introduire, grâce à un prototype de transporteur de matière ("Energie, M. Spock !" "Bien capitaine..."), dans le vaisseau étranger, et là, donner la preuve de vos capacités en annihilant tout ennemi susceptible de vous empêcher de mener à bien votre charge : le sabotage du vaisseau. Pour vous aider, diverses armes de puissance variable que vous devrez trouver, pourront être utilisées. Néanmoins, le nombre de munitions pour chaque arme étant limité, il faudra faire gaffe de ne pas vous retrouver désarmé, car tout Obliterator que vous êtes, sans armes vous êtes condamné à mort.

LE DECOR ETANT PLANTE...

Critiquons le jeu lui-même. La grosse déception, c'est le graphisme, bâclé, et qui aurait mérité d'être beaucoup plus travaillé. L'animation n'est pas non plus des plus réussies et reste, lors de certains mouvements du personnage, à la limite du valable. Quant au son, il n'est pas extraordinaire, quoiqu'on puisse apprécier le fait d'être ou non accompagné par une musique, languissante et angoissante, pendant le jeu. Enfin, pour rappeler que c'est bien de chez eux qu'est sorti Barbarian (attention, pas celui sur lequel notre barbare de service se défoule tant), les gens de Melbourn House, qui ont adapté sur CPC ce jeu de Psygnosis, ont adopté pour le même système d'icônes. Y'en a qui aiment, y'en a qui aiment pas... Heureusement, l'atmosphère du jeu, qui vous "prend" petit à petit, donne vraiment envie d'aller toujours plus loin afin de faire de nouvelles découvertes.



CE QUI CLOCHE

Au lieu de se retrouver devant une réalisation qui semblait pourtant destinée à un bel avenir et qui aurait pu devenir, à l'instar des adaptations sur des machines plus puissantes, un super-hit, on a le sentiment de se trouver face à un jeu d'arcade-aventures plutôt banal, sans grands manquements mais sans grandes prétentions non plus. Quand bâclé rime avec médiocrité...

Chris, déçu

OBLITERATOR de MELBOURN HOUSE
Distribué par SFMI

K7 : 99 F.
Disk : 149 F.

Graphisme :	70 %
Son :	78 %
Animation :	70 %
Difficulté :	70 %
Richesse :	75 %
Scénario :	50 %
Ergonomie :	60 %
Notice :	95 %
Longévité :	72 %
Rhaa/Lovely :	65 %

LES DEUX DOIGTS

SPECIAL METAL

LES MAUVAIS GARCONS - GUN'S ROSES

Flingues et roses. Violence et romantisme. Les nouveaux Dragon Ninjas aux cheveux longs ont rendu fous les Ricains tout au long de 88. Un groupe de teignes, mettant volontairement les pieds dans le plat avec l'album *Appetite for Destruction* (Geffen-Wea) : pochette censurée (voir encart graphistes), bagarres et clips sauvages. Tout cela aurait été vite oublié si le groupe n'avait sorti de ses manches trouées ses véritables atouts : un hard-rock moderne et varié, un duo de guitaristes tueurs, et un chanteur charismatique. Essayez Gun's Roses.

LES MILITANTS : BERURIERS NOIRS

Quoi, mais c'est pas du hard, les Bérus... Non, mais c'est ultra-métallique, guitares-razoir, et voix déchirée. Il est toujours temps d'acheter leur 45 tours *Vietnam Laos Cambodge* (Bondage-New Rose), hymne dénonçant les excès des régimes asiatiques de dictature communiste. Les droits du disque sont d'ailleurs reversés à l'association Sampan, qui s'occupe de l'aide aux réfugiés (environ 300 000 Boat People en fuite sont morts noyés depuis 1979 !). Actuellement, les Bérus enregistrent un nouvel album, dans le studio d'Eric Débris, ex-Metal Urbain, un groupe qui a fortement influencé les Beruriers Noirs. L'album aura pour thème le folklore de la zone mondiale, et sera peut-être mixé en Suisse par le producteur des Young Gods. Ça promet !



Nathalie Malot

GRAPHISTES METALLIQUES

Gun's And Roses doivent probablement une partie de leur succès à la pochette de leur album *Appetite for Destruction*, signée Robert Williams. Une peinture qui a choquée l'Amérique puritaine. Rbt Williams peint pourtant depuis très longtemps l'ultra-violence urbaine. Ce dessinateur culte avait fait ses premières armes dans les magazines underground *Savage Pencil* et *Zap Comics*, signant aussi des pochettes pour Wall Of Voodoo ou Lydia Lunch.

Autre célèbre pochette qui a rendu fous les censeurs américains, celle de *Frankenchrist* du groupe Dead Kennedys, peinture signée Giger (le concepteur des décors d'*Alien*), qui a valu au chanteur du groupe un procès interminable, mais finalement gagné.

Probablement inspirés par les sublimes pochettes d'Iron Maiden, les groupes trash actuels nous offrent souvent des dessins métalliques. Jetez un œil sur *The Morning After* (New Musidisc), des allemands Tankard, un dessin de Sebastian Krger représentant le réveil comateux d'un lendemain de fête. Symbiose totale avec le trash-party proposé par le groupe. C'est au même graphiste que l'on doit la pochette de Running Wild.

La bande des Béruriers Noirs comprend, elle, deux graphistes prometteurs : Bol, et Alteau. Vous pouvez d'ailleurs admirer les dessins de ce dernier dans le cahier central de ce numéro d'*Amstrad Cent Pour Cent*. Enfin, je finirai avec Anthrax, qui a choisi pour emblême l'un de mes personnage de BD préféré, Judge Dredd, le flic impitoyable de Mega-City. Ecoutez Anthrax, et lisez *Judge Dredd*.



TOUJOURS PLUS VITE ET PLUS FORT

Complexité des arrangements et recherches harmoniques, voilà le nouveau Raven, *Wiped Out* (New Musidisc), un groupe anglais lignée Iron Maiden, mené par une voix très technique. Les suédois Bathory sont, eux, beaucoup plus originaux. Et quelle violence, quel speed !!! Un véritable bulldozer, une orgie sonore déconseillée aux cardiaques. Quorthon, le leader de Bathery, qui avoue "être le diable sur scène", puise au plus profond de ses racines européennes, mariant à sa sauvagerie passages classiques, intros acoustiques, et chevauchée des Walkyries pour la pochette d'un album ayant failli faire exploser les microprocesseurs de mon unité centrale. Dernier groupe trash, Running Wild, qui se prennent pour de vilains pirates hambourgeois au long de leur nouvel opus *Port Royal* (Musidisc), véritables aventures du hard au Moyen Age. Enfin, il serait dommage pour vous de passer à côté de l'album *Live* d'OTH (New Rose), un groupe français qui a toujours oscillé entre hard-rock (les guitares brûlantes) et punk (hymnes et paroles vindicatrices). En public, OTH est vraiment l'équivalent de Schwartzy dans *Predator*. Puissant.

LES JUGES : METALLICA

Le trash est un style (relativement) nouveau qui a su se forger un public

DANS LA PRISE

fidèle et passionné. Metallica, leader du mouvement sait varier les plaisirs, passant allègrement du trash tronçonneuse au garage punk. Le dernier album, *...And Justice for All* (Phonogram), est particulièrement travaillé, empli d'envolées lyriques et de cassures sophistiquées. Et le public adore, adhérant aux riffs du groupe, comme Sined à ses bracelets cloutés. Bien sûr, le style du groupe peut sembler bizarre aux oreilles non averties, mais les efforts requis seront vite récompensés. Si vous aimez le trash, n'hésitez pas non plus à découvrir Mégadeth et Anthrax.





LES ROIS DU RIFF : S.A.D.O.

Un groupe encore peu connu, mais qui ravira les amateurs de hard efficace et imaginatif. Leur album *Dirty Fantasy* (à la pochette sulfureuse reproduite recto et verso ci-contre) est tout simplement excellent. S.A.D.O. a le chic pour évoquer des souvenirs métallos : AC/DC pour les riffs et le timbre de voix du chanteur, Alice Cooper pour la mélodie de *I'm Never Ever Blue*, et le Blue Oyster Cult pour la couleur générale. Malgré ces nombreuses influences, le groupe distille pourtant un rock original et immédiatement identifiable. En tout cas, *Dirty Fantasy* (Musidisc) est beaucoup moins violent que ce que le nom du groupe pourrait laisser supposer.

TOP 10 CHANSONS METALLIQUES AMSTRAD CENT POUR CENT

1 - GUN'S AND ROSES - *Welcome to the jungle* (Wea).
Bienvenue dans la folie des villes gigantesques en découvrant ce pur joyau digne des meilleurs moments de Led Zep. Cavalcade de guitare et voix féline d'Axl Rose. Parfait.

2 - METALLICA - *To live is to die* (Phonogram).
Choisi par Sined lui-même parmi les titres du dernier album des trashers fous. Un instrumental comme Metallica savent les faire : début en douceur, final apocalyptique.



3 - TRANSVISION VAMP - *I want your love* (Wea).
Double lame : guitares en acier trempé et mélodie sucre d'orge. Un alliage irrésistible.
4 - LIVING COLOUR - *Middle Man* (Cbs).
Un nouveau groupe américain à découvrir absolument. L'album s'appelle *Vivid*.
5 - FISC - *Hold Your Head Up* (Musidisc).
Reprise de Rod Argent, mais interprétation sans faille du groupe métal français.
6 - DAN REED NETWORK - *Ritual* (Phonogram).
Sorte de Prince tombé dans une marmite hard, Dan Reed vous rendra fous un jour ou l'autre. Le plus vite sera le mieux.
7 - PUNK REBELLE ET LES SKATES TO HELL - *Je hais la terre entière* (Bondage-New Rose).
Le groupe le plus haineux de la galaxie. La face B du 45 tours s'appelle d'ailleurs *Je hais les faces B*.
8 - DUM DUM BOYS - *Right away* (Closer).
Encore un groupe français, lignée Stooges cette fois. Les guitares ramonent pire qu'une paire de tronçonneuse.
9 - RUNNING WILD - *Port Royal* (Musidisc).
Les petits frères d'Halloween et de Black Sabbath.
10 - GUN'S AND ROSES - *Sweet child O'Mine* (Wea).
Je sais, je vous gonfle avec Gun's And Roses depuis le n°1 d'*Amstrad Cent Pour Cent*, mais *Sweet Child...* est une belle ballade, non ?

MISE AU POINT

Je n'ai pas l'habitude de répondre au courrier dans ces deux pages mensuelles. Petite exception pour le dénommé Cyberpunk. Rapidement, voilà les réponses à ses problèmes existentiels. Tout d'abord, j'ai déjà parlé par deux fois de Satriani, en un an, ce qui me semble énorme au vu des deux pages dont je dispose. Ensuite, *Télé 7 Jours* ne parle pas d'"Avance Sur Images", cher Cyberpunk. *Amstrad Cent Pour Cent*, si. Le mois prochain sera d'ailleurs un spécial Vidéo K7 (les meilleurs films des années 80). Enfin, je persiste et signe, Nick Cave est bien issu du groupe australien Birthday Party. Désolé, mais je n'ai pas pour habitude de dire n'importe quoi !

IMAGES

SPECIAL HEROS

DESSINATEURS DU MOIS



Suite à votre courrier, nous publions la fin de la BD *Du Rififi Sur Jarmila.* Et pour fêter l'événement, Max est accueilli à joystick ouvert comme dessinateur attitré de ce n°14. Ce mois-ci, c'est un nouveau venu qui se charge des illustrations deux couleurs du cahier central. Il s'agit d'Alteau, qui fait partie de la famille Béruriers Noirs. Il a notamment signé les pochettes des Ludwig Von 88, et les décors de la prochaine tournée des Bérus. Côté BD, Alteau collabore au journal *Spirou.* Il a d'ailleurs été une dizaine d'années assistant de Deliège, réalisant de nombreux décors des aventures de Bobo, un personnage que les amateurs de jeux sur micro connaissent bien... et aiment beaucoup. Bienvenue à Alteau.

LE SOUFFLE MYSTIQUE - LE SURFER D'ARGENT

Je vous en ai longuement parlé dans *Amstrad Cent Pour Cent* n°3 : MOEBIUS, superstar du dessin français, était parti ces dernières années travailler aux Etats-Unis. Le sommet de son séjour, deux comics spéciaux qui le voient dessiner un terrible affrontement entre le Surfer d'Argent et son créateur Galactus. Avec rien moins que Stan Lee lui-même au scénario. Le combat titanesque ravage une bonne partie de New York, et les terriens ébahis vont jusqu'à demander au Surfer d'incarner le dieu que la race humaine désire tant. Mystique et puissant. Disponible en import, ou dans les deux derniers numéros d'*(A Suivre)*. Un album devrait suivre, chez Casterman. Quoi qu'il en soit, ce même éditeur a sorti trois Moebius, *Les Jardins D'Edéna, Tueur De Monde,* et *Made In L.A.*

LE BORGNE : ALEF THAU

En voilà un héros déroutant. Un jour homme-tronc aveugle, porté par ses amis de forêts magiques en marais glauques. Et hop ! peu de temps après, suite à divers sorts et maléfices, Alef Thau retrouve ses quatre membres, ainsi qu'un (seul) œil. Comment vivriez-vous de telles allées et venues de vos membres adorés ? Quoi qu'il en soit, le scénariste de cette saga, le cinéaste fou Jodorowsky, nous a concocté là un superbe Gauntlet version papier. Alors, dégustez les albums *d'Alef-Thau* (Humanoïdes Associés), dessinés par Arno, qui avait illustré avec brio le n°9 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

LE MAUDIT : BATMAN

Pauvre Batman. Après avoir subi les pires pitreries que le Joker ait pu imaginer (voir plus loin), le voilà converti par un prophète démoniaque installé dans les égoûts de Gotham City. Le Shaman Blackfire va convertir la moitié de la ville, et assassiner la moitié restante, prêchant la parole de Dieu dans une mare de sang. Et Batman déguste, pleure, saigne, prend des coups. Un véritable choc que ces quatre albums signés Jim Starlin et Berni Wrightson. Le nom ? *Enfer Blanc, The Cult* en version originale (Glénat-USA).

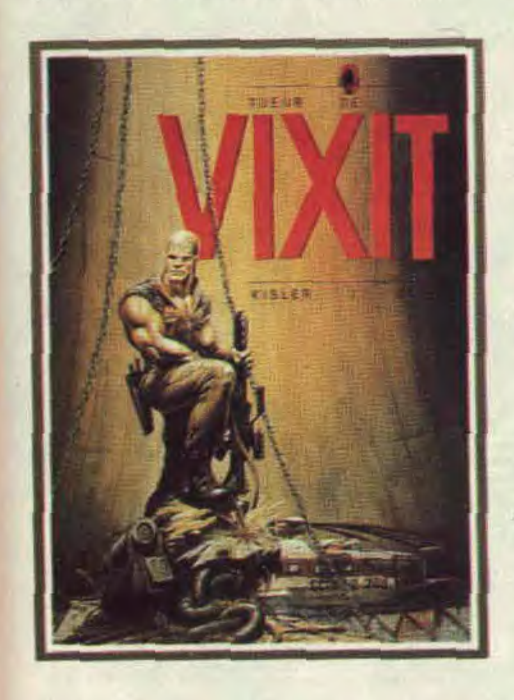
LE FLIC : VALERIAN

Je sais, dans notre quotidien, les flics, de Rick Hunter à Derrick, ça ne manque pas. Mais Valérian n'a rien en commun avec ces traqueurs de dealers. D'abord, il vient du futur. Ensuite, il ne fait pas la circulation au carrefour de l'avenue Lénine (où sied le QG d'*Amstrad Cent Pour Cent*), mais s'occupe tout simplement des petits malins qui voudraient influer sur le cours du temps. En plus, cet agent spatio-temporel travaille en duo, avec Laureline, ce qui ne gâche rien au vu de son physique ravageur. Le quatorzième album s'appelle *Sur Les Frontières* (par Christin et Mezieres, éd. Dargaud).



LES MUSCLES : MELGART KILGOR

Quoi ? Qui c'est çui-là ? Ouvrez les yeux. S'il continue ainsi, Melgart sera le Blueberry des années 90. Il y aura plein d'albums, une série télé, et des jeux CPC de ce héros musclé du futur. Pour sa première aventure, *Tueur De Vixit* (Vents D'Ouest éd.), Mel met les points sur les "i" : il cogne (très fort), il connaît son job de casseur de villes, et il aime sa femme (entre la vie et la mort, avec qui il communique grâce à un ordinateur). Kisler et Ralph nous offrent là une série puissante, gore et captivante. *Robocop version BD*. A découvrir ABSOLUMENT !



LE LAPIN : TCHEN QIN

Il était l'un des meilleurs samuraï du seigneur et odieux Oshikaga. Il est devenu Lapin, errant sans mémoire ni envies dans la campagne japonaise. Ses amis samuraï le recherchent. Tout comme les ninjas implacables du Tigre. Voilà une grande fresque historique, brûlante comme un film de Kirosawa. Dévorez les quatre tomes du *Vent des dieux*, par Adamov et Cothias (éd. Glénat).

LE BON PERE : THORGAL

Vous ne connaissez pas Thorgal ? *Entre Terre et lumière* (éd. Lombard), l'avant-dernier album de la série s'est pourtant vendu à plus d'un million d'exemplaires, traduit en quatorze langues pour dix-huit pays, d'Est en Ouest. L'histoire commence en douceur dans une paisible colonie. Mais le fils de Thorgal et d'Aricia, sale garnement, est propulsé sur le trône par un prêtre fantoche. Son père va donc



devoir le sortir des affres du pouvoir et lui administrer une bonne fessée. Même pour ses devoirs paternels, Thorgal reste le plus fort.

LA BRUTE : SERVAL

Dans les égoûts de Manhattan, s'étend le royaume des Morlocks, les mutants rejetés par les humains. Une vie paisible troublée par l'arrivée d'un groupe de mutants tueurs à gages, les MARAUDERS. Un véritable génocide. *Ça saigne ! Jusqu'à ce que s'en* mêlent les X-MEN, aussi bien anciens que nouveaux (deux équipes bien distinctes). Graves pertes dans leurs rangs. Serval, le plus violent et le plus dangereux des X-Men va pister les tueurs professionnels dans les égoûts, toutes griffes dehors, suivant l'odeur du sang. En fait, Serval est en train de surpasser Spiderman et Hulk au hit des sup'héros. les Américains, qui l'appellent Wolferine, lui ont même consacré un comic-book qui casse la baraque. Gloire au culte du Serval (*retrouvez Serval dans les deux albums suivants : Fantastiques contre X-Men*/éd. Semic, et *Fauve blessé*, par Barry Windsor-Smith et Chris Claremont).



LE VILAIN : LE JOKER

Décidemment, 1988 aura été l'année des anniversaires. En effet, Batman et Superman fêtaient tous les deux leurs cinquante ans. Pour Batman, la fête a été un peu mouvementée, puisque orchestrée de main de maître par le *Joker, décidé à tout pour faire souffrir* l'homme chauve-souris : Il assassine la fille de son meilleur ami, torture ce dernier, essayant de prouver qu'un homme peut atteindre la folie si le destin le désire. Tout en racontant les origines du Joker, les Anglais Brian Bolland et Alan Moore finissent leur album en un long rire du Joker et de son éternel ennemi, Batman. Sublime.

HEROS MALGRE LUI : ARTHIS

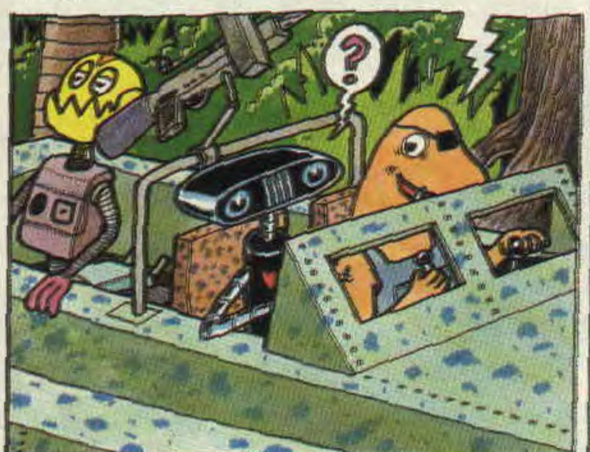
Cela pourrait arriver à n'importe qui : pendant une promenade dans une région marécageuse, vous vous retrouvez *nez à nez avec des cavaliers en* armure tout droit sortis d'*Excalibur*. La quatrième dimension ? Non, l'histoire *cauchemar* d'Arthis, jeune photographe qui va découvrir le royaume de Galthedoc, hermétique au progrès et à la civilisation. Arthis, qui va apprendre à manier l'épée, et intriguer à la cour d'un roi fou, au long de quatre albums magiques et exceptionnels (éd. Glénat), équilibre total entre action omniprésente et rêve poétique. C'est émouvant et prenant, et signé Makyo-Vicomte...

HEROS ACTUALITES

Le dernier volume de la réédition des aventures de BUCK DANNY est paru. Dans *La Vallée de la mort verte* (éd. Dupuis), le pilote qui a fait rêvé les parents de la majorité des lecteurs du *Cent Pour Cent*, combat la mafia en détruisant ses plantations d'opium malaisiennes. Signé Charlier/Hubinon, bien sûr.
Sup'héros bientôt sur grand écran. En effet, Tim Burton (*Beetlejuice*) semblerait avoir terminé son *Batman*, avec rien moins que Kim Basinger, Jerry Hall et Jack Nicholson dans le rôle du dément Joker. On attend aussi *Judge Dredd* et *Captain America*. Se tourne enfin une adaptation du célèbre flic-BD *Dick Tracy*, mis en scène par Warren Beatty, avec Madonna.

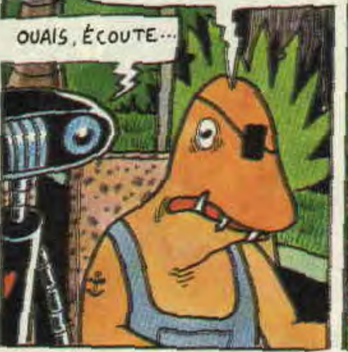


DU RIFIFI SUR JARMILA de Max

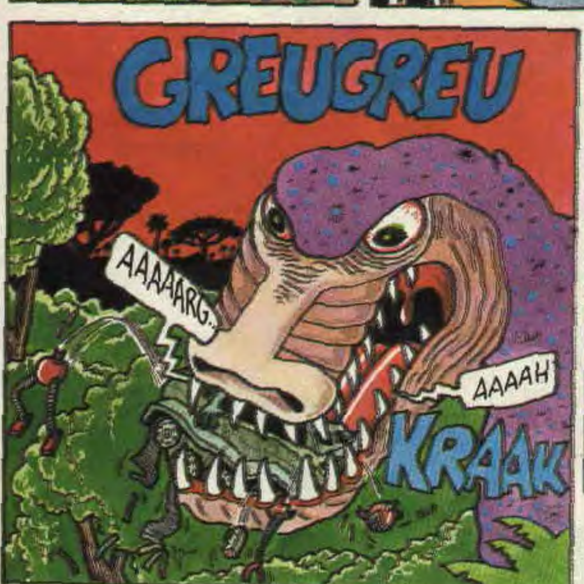


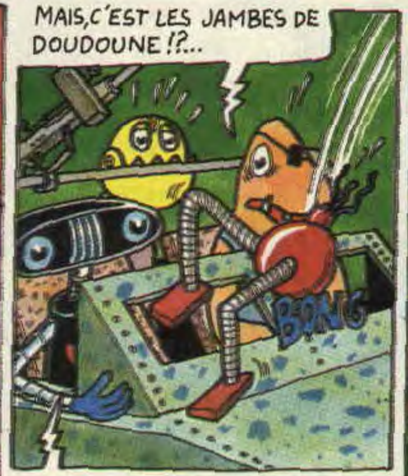


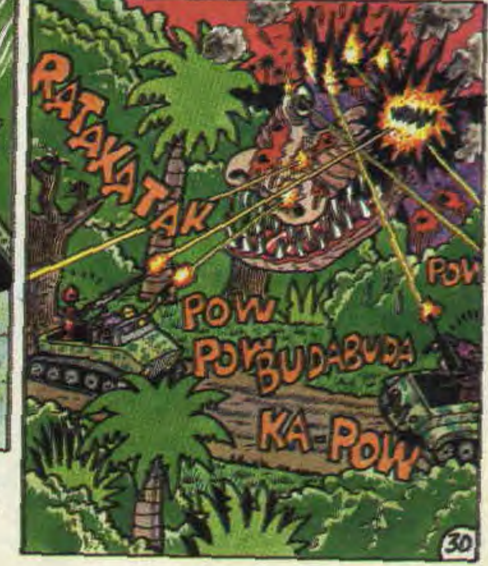












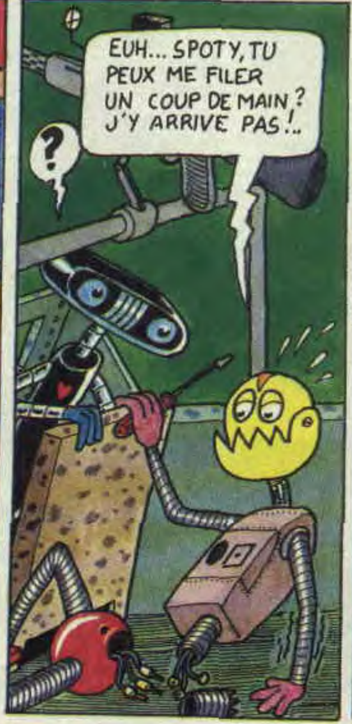

IL A SON COMPTE !..
ALLEZ, ON CONTINUE !!...
BRR-BROOM


DIS-MOI, SPOTY, ÇA M'INTÉRESSE... J'AIMERAIS BIEN RÉINTÉGRER LA "PANZERESPACE FORCE"... TU CROIS QUE JE POURRAIS ?..
BIEN SÛR !..


HÉ MILOS T'AS DES OUTILS ?...
EUH ?.. DES OUTILS ?.. OUAIS, SOUS MON SIÈGE ....


LE PROBLÈME C'EST COMMENT RIPER D'ici ?.. LE BOSS ET LES AUTRES NE NOUS LAISSERONT JAMAIS PARTIR, ILS AURONT TROP PEUR QUE NOUS LES DÉNONCIONS .....
J'AI UN PLAN !..


T'AS UN PLAN, SPOTY ?.. RACONTE !!
LE BOSS EST UN RÉPLIQUANT JE VAIS LE REPROGRAMMER À MA FAÇON. TU VERRAS !!
HIC !
BURP !


EUH... SPOTY, TU PEUX ME FILER UN COUP DE MAIN ? J'Y ARRIVE PAS !..
?


QUEL IMPATIENT !!.. TU AURAIS PU ATTENDRE QUE L'ON SE SOIT ARRÊTÉ ...


SUPER, J'AI DE NOUVELLES JAMBES !!
REPROGRAMMER LE BOSS, ET SI TU N'Y ARRIVES PAS ?
J'Y ARRIVERAI. ET DE TOUTE FAÇON IL Y A LE TRAIN....


LE TRAIN ?
OUAIS, LE TRAIN QUI PERMET AUX TOURISTES DE VISITER JARMILA, IL SUFFIRA DE MONTER DEDANS...
HIC !..
UN DE CES QUATRE, CE PONT NATUREL VA SE PÉTER LA GUEULE, BOSS !
T'OCCUPE ET ROULE !!...
BROOM
BRO-BROOM
BROOOM

(A suivre...)